

JUGEGO COMPLETO PARA PC AFTER THE WAR ¡GRATIS!
¡DISFRUTA CON LA ACCIÓN FUTURISTA MÁS SALVAJE!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

AÑO XXXIV Número 278
8 424094 820313 00278
P.V.P. CANARIAS 4,14€

Nº 278 JULIO
POR SÓLO 3,99 €

PREVIEW
Memories of Mars
SOBREVIVE A LOS DESAFÍOS DE MARTE

PREVIEWS
PIXARK
THE CREW 2

REVIEWS
VAMPYR
STATE OF DECAY 2

REPORTAJE
Lo mejor del E3 2018
12 GRANDES SORPRESAS Y 10 JUEGOS IMPRESCINDIBLES

AHÓRRATE 5€ PROCYCLING MANAGER 2018

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
¡Así será la mayor aventura de la Historia!

REPORTAJE
Fallout 76
¡VIVE EL APOCALIPSIS NUCLEAR EN COMPAÑÍA!

HARDWARE
¿G-Sync o FreeSync 2?
ELIGE TU MONITOR DE ÚLTIMA GENERACIÓN

EL E3 (RE)ESCRIBE LA HISTORIA



Francisco Delgado
Director

Hemos dejado atrás una de las ediciones del E3 más interesantes de los últimos tiempos, en la que ha habido un poco de todo, como no se veía en los últimos años: filtraciones jugosas –¿quizá interesadas?–, sorpresas, novedades de las buenas, polémicas absurdas –¿a estas alturas hay jugadores que se enfadan por ver personajes femeninos? ¿De verdad?–, una asistencia de récord y, sobre todo, el estreno de algunos títulos que llevábamos años deseando ver, aunque fuera de manera fugaz, como «Cyberpunk 2077» o «The Elder Scrolls VI», por dar un par de ejemplos. Hemos preparado con lo mejor de la edición de este año una selección de esos títulos que, a nuestro juicio, no hay que perder de vista. Muchos llegarán este mismo año, otros, en 2019. Y nos da que alguno de los que más nos interesan se va a ir algo más allá, pero qué se le va a hacer. Lo que es seguro es que todos ellos se han visto de maravilla y, además, mostrando sus demos sobre PC de última generación. Porque ya no hay quien pueda negar –y los propios desarrolladores lo tienen claro– que no hay mejor plataforma para jugar que el PC. Las consolas tienen muchas y grandes virtudes, pero si quieres lo mejor ya sabes dónde hay que mirar. Es algo que también queda claro en otros productos de hardware relacionados directamente con el PC, como los monitores 4K de última generación, de los que hablamos en el reportaje de hardware de este mes; o hasta plataformas portátiles, de lo que nos habla nuestra firma invitada este mes, Carolina Castillo, directora de consumo en Microsoft Ibérica. Este año, como no se veía hace tiempo, el E3 ha escrito, de nuevo, la historia del videojuego sobre el PC. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Juan Antonio Pascual
Por fin llega la nueva generación de monitores 4K con HDR y compatibilidad G-Sync y FreeSync 2. Nuestro experto en hardware nos da todas las claves para elegir el que más nos interesa. **Pág. 60**



Carolina Castillo
Las nuevas experiencias de juego van asociadas cada vez más al hardware más revolucionario, con la movilidad como estrella, como nos descubre la directora de consumo de Microsoft. **Pág. 16**

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing
BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
7/2018
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

42 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
El «Assassin's Creed» más espectacular y ambicioso nos desvela sus primeros detalles e imágenes.



60 LOS NUEVOS MONITORES 4K HDR CON G-SYNC Y FREESYNC 2
Así se verán los juegos de ahora en adelante, con la máxima calidad gráfica imaginable. ¡Alucinante!

micromanía te regala



AFTER THE WAR

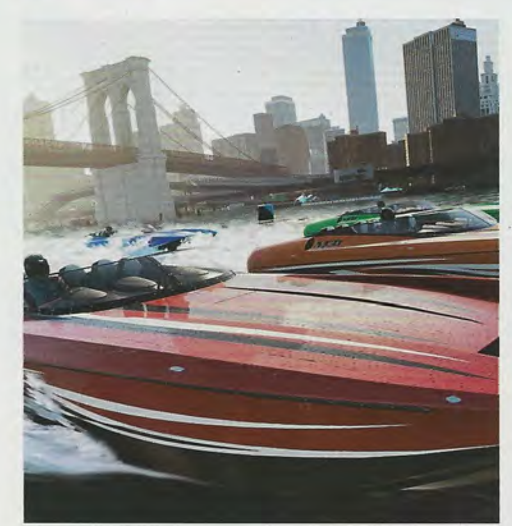
JUEGO VALORADO EN 10€

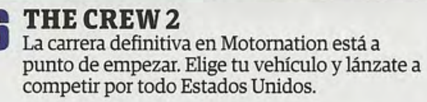






72 ¡SOBREVIVE TRAS LA GUERRA NUCLEAR!
Un brutal juego de acción en el que te enfrentarás a monstruos, mutantes y alienígenas, en la Rusia postnuclear. ¡Lucha por tu vida!

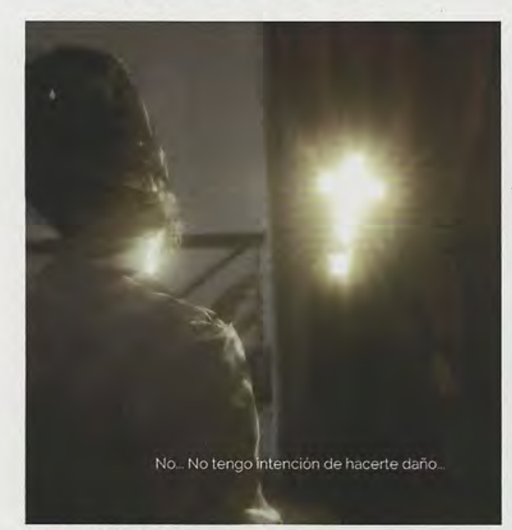




36 THE CREW 2
La carrera definitiva en Motornation está a punto de empezar. Elige tu vehículo y lánzate a competir por todo Estados Unidos.



18 LO MEJOR DEL E3 2018
La feria de Los Ángeles nos ha dejado un buen puñado de grandes juegos y no menores sorpresas, con títulos geniales para el futuro.



76 VAMPYR
La incursión de DontNod en el universo vampírico nos trae un estupendo juego que mecla aventura, acción y rol. ¿Un mordisquito?



94 FALLOUT 76
El apocalipsis nuclear nos lleva a un mundo online poblado por supervivientes humanos. Docenas de jugadores luchando juntos.

ÍNDICE POR JUEGOS

ANTHEM

¡Descubre a los dioses de la tecnología!

■ ROL/ACCIÓN ■ 22 DE FEBRERO DE 2019 ■ BIOWARE/EA

El mundo quedó inacabado cuando los dioses lo abandonaron. Sus descomunales máquinas usaban la energía del himno para sembrar vida. Junglas, animales, enormes y bellas criaturas empezaban a extenderse por todo el planeta cuando ellos se fueron. Pero la tecnología ancestral sigue ahí, perdida, con la energía del himno aún latente. Muchos han intentado buscarla, para su desgracia por imprudentes. Pero una facción oscura parece estar más cerca que ninguna. Si la consiguen el mal dominará el mundo. Solo los libranceros y sus armaduras, las alabardas, podrán impedirlo en este juego de rol y acción cooperativa de BioWare.



LA ENERGÍA DEL HIMNO NO ES FÁCIL DE CONTROLAR... Algunos intentaron aprovechar su poder sin control, sucumbiendo a todo lo que ofrecía.

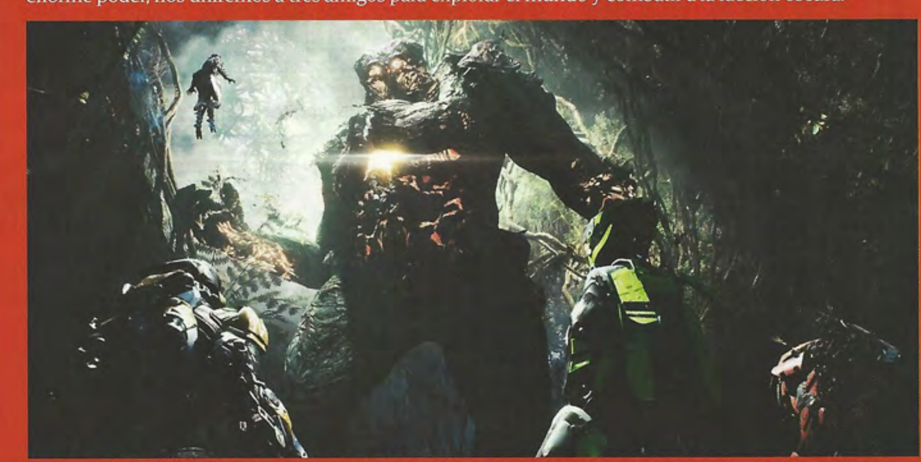


¡TODO UN MUNDO POR EXPLORAR EN COMPAÑÍA! La exploración del mundo de juego será libre, y podremos entrar y salir de la acción a voluntad.





¡MÉTETE EN TU ALABARDA Y LÁNZATE A LA AVENTURA! Como piloto de estas armaduras de enorme poder, nos uniremos a tres amigos para explorar el mundo y combatir a la facción oscura.



¡LOS LIBRANCEROS CONTRA LOS COLOSOS! La exploración del mundo de juego nos descubrirá algunas de las maravillosas -y peligrosas- criaturas que surgieron gracias a la energía creativa del himno.



¡MEJORA TU ALABARDA Y PERSONALIZA TU ARSENAL PARA LA LUCHA! Crear tu armadura, personalizarla, mejorarla con la experiencia y los botines conseguidos... Todo será vital y necesario para que en «Anthem» podamos ir cada vez un poco más lejos en busca de la mítica tecnología de los dioses primigenios.

SMACH Z VUELVE A INTENTARLO EN 2019

El proyecto de unos emprendedores españoles ha vuelto a L.A. Tras cuatro años, Smach Z sigue sin salir, pero ya hemos probado un hardware muy similar al final y parece que quien apoyó la campaña lo tendrá este año en sus manos, y jugará en cualquier sitio, con juegos de PC.



SI NO TE GUSTA EL COLOR BASE, podrás elegir carcasas personalizadas para que tu consola sea diferente.

La primera vez que vimos Smach Z fue hace cuatro años bajo el nombre de SteamBoy. Era una idea basada en la plataforma de Valve, Steam Machine. Pero las cosas no fueron bien y los apoyos de terceros cayeron en buena parte.

El tiempo ha pasado, ha habido un cambio de nombre y ahora parece que la cosa sí va en serio.

El socio adecuado

Hace un año se reinició el proyecto casi desde cero, con el apoyo de AMD para actualizarlo todo y que, cuando llegue este septiembre a nuestras manos, esté a la última. Lo que nos encontramos bajo las carcasas intercambiables es una virguería, pero no tanto por el diseño, al que le falta una producción de millones de máquinas para compararse con las portátiles más famosas.

Lo que nos encanta es ver conceptos del pasado que vuelven. Como en los tiempos del Amiga, cuando ampliábamos la memoria o colocábamos aceleradoras para conseguir más rendimiento.

El alma de Smach Z es un chip AMD Ryzen de la serie V1000. Este, con sus cuatro núcleos y ocho hilos, se acompaña de una GPU basada en arquitectura Vega. El conjunto consigue un rendimiento teórico de 2,6 TFLOPS, el doble que una consola de sobremesa de 2013.

Una de las características que mencionábamos, la posibilidad de ampliación, va desde la RAM al propio procesador. Es decir, podemos mejorar la memoria integrada con módulos típicos de portátil. También, aumentar el almacenamiento con tarjetas SSD, incluso M.2 de alto rendimiento, con lo que juegos y aplicaciones cargan a una velocidad muy alta. Con el tiempo, la CPU y



EL EQUIPO PRINCIPAL DE SMACH Z ESTUVO EN EL E3 2018 para mostrar su diseño previo y el rendimiento esperado para los primeros modelos a la venta.





ADEMÁS DE USAR SUPERFICIES TÁCTILES Y BOTONES NORMALES, Smach Z admite otros controles a gusto de cada jugador o aplicación.

748 007

DOLARES HAN APORTADO LOS PATROCINADORES DE SMACH Z desde que se anunció su primera campaña de financiación colectiva en 2014. Todo un hito para el equipo afincado en Mallorca y que ha llamado la atención desde Estados Unidos a China.

CONFIGURACIONES AL GUSTO

El precio de Smach Z ha crecido con los años hasta superar los 1.000€. Aunque podemos engordarlo con tarjetas de memoria mayores, más RAM y algunos complementos.

MODELO	RAM	ALMACENAMIENTO	CÁMARA	PRECIO*
SMACH Z	4GB	64GB	-	699€
SMACH Z PRO	8GB	128GB	5 megapíxeles	899€
SMACH Z ULTRA	16GB	256GB	5 megapíxeles	1.099€

*Los precios finales pueden variar.



UN PUERTO USB 3.1 PERMITE LA CARGA EN 45 MINUTOS, usar Smach Z como mando de PC y disponer de funciones avanzadas de conectividad.

GPU también se podrán sustituir con modelos más actuales. Conseguimos así una máquina que no se quedará obsoleta, en teoría.

Consola, PC, portátil

Por fuera, vemos que la herencia de Valve se mantiene. Los controles aún se basan en el Steam Controller, con sus zonas táctiles, aunque disponga también de opciones analógicas más tradicionales. Los botones frontales se complementan con unos traseros para mejorar el manejo en ciertos juegos, sobre todo los de disparos en primera persona. Títulos como «League of Legends» o «Civilization» se pueden controlar bastante bien con algo de práctica. Otros como «Overwatch» tienen un manejo muy similar a jugarlos con cualquier otro mando.

Aparte de jugar con su pantalla integrada, con resolución FullHD y algo más de seis pulgadas, también disponemos de otras opciones. La conexión por cable permite usar la consola con televisores, monitores o proyectores. Mientras que un conector USB 3.1, además de facilitar la carga de sus cinco horas de autonomía en 45 minutos, convierte Smach Z en un mando normal. También se incluye la opción de pantalla remota, inalámbrica, con ordenadores, SmartTV o consolas.

Estamos ante un avance que, quizá, sirva para que otros se lancen a un formato abierto. Un estándar que aúne potencia con juegos y portabilidad. Compatibilidad total con cualquier software de PC y emulación de otras plataformas. De momento, Smach Z ofrece grandes ideas. Windows 10 o Linux están entre las opciones como S.O., con lo que no faltará catálogo.

> **“Ya queda menos para que Smach Z acabe llevando el juego en PC a cualquier parte”**

EMBEBIDOS ANTES QUE EN TARJETAS

Se ha extendido un rumor que apunta a AMD como víctima y, al mismo tiempo, afortunada empresa diseñadora de chips. En primer lugar, parece que la atención por los productos para tarjetas gráficas de PC se ha repartido. Muchos ingenieros se han centrado en modelos para consolas. Esto implica directamente a Sony, con su PS4 y, quizá, la próxima generación de PlayStation. Una que, aparentemente, llevaría dentro algo basado en Navi, esa tecnología que veremos después de Vega, aunque quizá no esté destinada a sustituirla. En el terreno de Microsoft, con su gran inversión en IA, Cloud Computing, IoT y diseño propio de procesadores, quizá nos sorprendan con la próxima Xbox, aunque también vayan de la mano de AMD en algunos productos.

Los fondos suministrados por Sony o Microsoft benefician a AMD. Al mismo tiempo, permiten que hagan diseños para todo tipo de mercados. Desde servidores a máquinas de casinos. Precisamente, estas últimas comparten bastante tecnología con Smach Z, pues su chip se puede encontrar en tragaperras. Máquinas destinadas a funcionar sin descanso, día y noche, en condiciones algo extremas con un consumo medido. Digamos que todo está relacionado, aunque a nosotros, lo que nos gustaría ver son tarjetas para PC con chips de AMD que pongan a tope los últimos juegos. ¿Podrán pronto con todo a la vez?



INTEGRAR EL MÁXIMO DE COMPONENTES en un encapsulado permite aunar posibilidades, bajar el consumo y ahorrar costes de fabricación.



LA PLACA BASE DE ESTA CONSOLA SE PODRÁ SUSTITUIR en su totalidad o solo algunos de sus dispositivos integrados.

AMD V1000

La familia de chips que integrará Smach Z está diseñada para albergar no solo la CPU y GPU, sino otros componentes. El controlador de RAM, almacenamiento, puertos externos y mucho más están en el mismo encapsulado. Uno que se puede encargar en diversas versiones, según las necesidades del producto final.

MODELO*	TDP	NÚCLEOS	CPU CUS	L2 CACHÉ	RAM DDR 4	FREC. BASE	OVERCLOCK	GPU
V1807B	35-54W	4/8	11 Vega	2MB	3200MHz	3,35GHz	3,8GHz	1,3GHz
V1756B	35-54W	4/8	8 Vega	2MB	3200MHz	3,25GHz	3,6GHz	1,3GHz
V1605B	12-25W	4/8	8 Vega	2MB	2400MHz	2,0GHz	3,6GHz	1,1GHz
V1202B	12-25W	2/4	3 Vega	2MB	2400MHz	2,3GHz	3,2GHz	1,1GHz

*Estos productos están destinados a ensamblaje, no al usuario final de PC.

NOVEDADES DE JULIO

Con los calores del verano

Aunque desde hace algunos años vemos lanzamientos importantes a finales de agosto, julio suele significar el fin de fiesta. Ese mes en que se lanzan los últimos cartuchos antes de que muchos se vayan de vacaciones. Con títulos menores, pero también con algunas sorpresas y contenidos extra. Esta época del año sirve para exprimir y extender las horas, como no podemos hacer en otros momentos. ¿Listo para aguantar el calor?

JULIO 2018: LANZAMIENTOS



Red Faction: Guerrilla Re-Mars-tered intentará que los nuevos conozcan el clásico con escenarios totalmente destruibles y los veteranos vuelvan a él.



Defiance 2050 y su multiformato, con TV, cómic y más, llega para arropar esta reinvención de 2013.



Muddledash tiene pulpos y un control plataformero con el objetivo de pasarlo bien en una fiesta.



EarthFall lleva en acceso anticipado desde abril del año pasado y sale del modo test en Steam.



Hotel Transylvania 3: Monsters Overboard acompaña el lanzamiento de la nueva película.



The Spectrum Retreat puede ser tan extraño como parece, con pruebas de lo más desafiantes.



Sonic Mania Plus nos deja claro que un Sonic 2D puede ganar nuestro corazón tanto como quiera.



Adventure Time: Pirates of the Enchiridion plantea un nuevo JDR con los personajes de la serie.



Mega Man X Legacy Collection 1+2 nos sirve para calentar antes de ver la nueva entrega de la saga.



Train Sim World es otra apuesta para convencer a los aficionados a los ferrocarriles.



The Banner Saga 3 parece llegar antes de lo que pensábamos, con el punto final de la trilogía de Stoic.



Sea of thieves Cursed Sails es el segundo DLC del juego de Rare, con la vista puesta en Forsaken Shores.



Far Cry 5. Dead Living Zombies Más contenido, que se lanza al tema de la imaginación y la fantasía.

EVENTOS A SEGUIR



Unity Developer Day, 8 de julio en Brighton. Es una cita para desarrolladores en Unity y cualquiera con ganas de estar en la industria, con juegos, charlas y más. ***unity3d.com***



Dreamhack Open, 12 a 14 de julio en Valencia. El evento que se llena de sol casi cada año nos invita a sentir la evolución de la party, con los eSports como protagonistas este año. ***dreamhack.es***



FanekaGaming, 20 a 22 de julio en Cangas do Morrazo. Esta es la cita gallega con los videojuegos y el entretenimiento, junto a la ría de Vigo y buena comida. ***Fanekagaming.com***



Gamepolis, 20 a 22 de julio en Málaga. Una nueva edición de este festival costero que en 2013 reunió a 15.000 personas y este año esperan superar los 40.000 jugadores. ***gamepolis.org***

PRÓXIMAMENTE...

2º TRIMESTRE DE 2018

WE HAPPY FEW
10 de agosto
El morbo está servido con la compra por parte de Microsoft del estudio responsable de este juego y su fecha, aparentemente, definitiva.

SIGGRAPH 2018
12 de agosto **Vancouver**
Este es el sitio donde estar si la tecnología visual, sonora y el espectáculo te llaman lo más mínimo. Aunque pille lejos.

GAMESCOM
21 a 25 de agosto **Colonia**
Lo que se vea en el E3 y mucho más estará en Gamescom. La cita de los videojuegos y el entretenimiento se hace fuerte en Alemania.

PES 2019
30 de agosto
Sin licencias como la de la UEFA, pero con equipos como el Barcelona, tenemos curiosidad por ver si sigue la progresión positiva de PES este año.

SHADOW OF THE TOMB RAIDER
14 de septiembre
Esta Lara se hace más fuerte y supera pruebas aún más duras que en el título anterior... o eso nos pareció en la presentación del pasado E3 2018.

EGX
20 de septiembre
Reino Unido tiene en el EGX su cita más importante de los videojuegos, con todas las plataformas y los éxitos mostrados en Gamescom semanas antes.

TAMBIÉN EN 2018 Y MÁS...

MADRID GAMES WEEK
18 a 21 de octubre **Madrid**
Este será el regreso de una de las ferias de videojuegos y entretenimiento, en general, que nos permitirá probar las novedades de cara a Navidades.

SIMO EDUCACIÓN
13 a 15 de noviembre **Madrid**
Ya no tiene nada que ver con la feria en la que se presentó Xbox, por primera vez. Pero aún trae tecnología para jugar y aprender a crear juegos.

BARCELONA GAMES WORLD
29 de noviembre a 2 de diciembre **Barcelona**
A falta de Gamergy 9, parece que los eSports serán muy protagonistas en el evento de los videojuegos y el entretenimiento interactivo de Barcelona este año.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



APPLE BLOQUEA STEAM LINK EN IOS

La opción de utilizar el acceso a juegos de PC desde iOS, bajo Steam Link, ha sufrido con una actualización de Apple. ¿Hablamos de negocios y competencia?
store.steampowered.com

STATE OF DECAY 2 VENDE BIEN

Con un millón de jugadores en sus dos primeros días y más de dos millones en una semana, parece que «State of Decay 2» ha sido una grata sorpresa para Microsoft.
stateofdecay.com

TEMPLADO



NOVELAS SUBIDAS DE TONO EN STEAM

Las normas de Steam han servido para que algunas novelas interactivas y juegos con contenido explícito, como «HuniePop» y «Mutiny!!», desaparezcan del servicio.
steampowered.com

TENCENT SE HACE CON PATH OF EXILE

Dicen que nada cambiará a peor, ni siquiera el sistema de monetización. Esperemos que el dinero de Tencent sea bien invertido en grandes RPG.
pathofexile.com

FRÍO



PETICIÓN PARA FALLOUT 76

Un fan de la saga de Bethesda ha tomado la iniciativa para que «Fallout 76» tenga un modo desconectado, para un único jugador, como es tradición en la serie.
change.org

ESO DE QUE EL QUE ESTÉ LIBRE DE PECADO...

Cuando hace menos de un mes saltó la noticia de la demanda de PUBG Corp. a Epic Games, parecía una broma, pero ¿hasta dónde puede llegar realmente?

Paco Delgado
Director de Micromanía



En realidad, la cosa venía de tiempo atrás, cuando PUBG Corp., la compañía que maneja todo lo relacionado con «Playerunknown's Battlegrounds», dijo que estaba buscando asesoramiento legal tras el lanzamiento de «Fortnite» y su "battle royale". Es difícil creer que se tratara, en realidad, de buscar una acusación de plagio relacionada con un estilo, un género o ciertas mecánicas de jugabilidad. Nadie parecía tomarse la cosa muy en serio, hasta que la demanda contra Epic Games se hizo realidad a finales de mayo. Hasta dónde puede llegar es algo que por ahora no está muy claro, pero teniendo en cuenta que una compañía como Tencent, el gigante chino, tiene participación en ambas, pase lo que pase parece que quien realmente controla el negocio no va a complicarse mucho la vida con esto.

Inspiración y homenajes varios

De todos modos, esto de los plagios es algo que, desde siempre, ha existido -y existirá- en la industria del videojuego, como en muchas otras. Aunque, desde luego, el caso de «Fortnite» y «Playerunknown's Battlegrounds» no parece algo como lo que hace unos años ocurrió con «HearthStone» y el «Legend of Crouching Dragon» de los chinos de Unico Interactive -¡ah, los chinos, siempre con ese espíritu emprendedor en lo de "homenajear"!-, donde hasta el logo estaba fusilado en su diseño.

Pero en el mundo del videojuego se puede soltar con tranquilidad eso de que "el que esté libre de pecado que tire la primera piedra" y estar seguro de que pocas van a volar por el aire.

No hace falta más que fijarse un poco en algunos títulos que han hecho historia en la industria y ver cómo han surgido como setas juegos que asumen ideas y conceptos y les dan una vuelta para ofrecer algo aparentemente distinto. ¿Cuántos juegos hay estilo «Diablo», o «Dark Souls», o «CS: GO»? Son unos pocos ejemplos, pero vamos, que podemos estar así días y días. Y es que, en realidad, ¿se puede proteger con copyright un género o un estilo?

Si la acción de PUBG Corp. tiene éxito puede que se deba a concretar en elementos específicos de diseño -como el interfaz- u otros, pero es que ni esto es garantía de nada. La propia compañía de «Playerunknown's Battlegrounds» ha sido acusada -no denunciada- de usar contenido prefabricado en el juego, con elementos utilizados en otros juegos, originados en las librerías digitales de Unreal o Unity. Y es que parece que de este tipo de acusaciones no se escapa nadie.

Riot ha demandado varias veces a pequeñas compañías por copiar el estilo de «League of Legends». Ubisoft fue acusada -y llegó a un acuerdo antes de juicio, por cierto- de plagiar elementos de la novela "Link", del autor de ciencia ficción John Beiswenger, para crear la saga «Assassin's Creed». Si hay algo de cierto o no en esto, solo las partes implicadas lo saben.

Imagen y dinero

Independientemente de cómo acabe todo queda claro lo que importa en una industria que mueve la cantidad de dinero que mueven algunos de sus actores. Lo que cuenta es la pasta. Y estas acciones son un aviso a navegantes. Si prosperan y crean precedentes, ¿qué ocurrirá con «Black Ops 4» o «Battlefield V», que se han sumado al carro del "battle royale"? Y esa es otra, claro. Es como cuando salió Harry Potter y la literatura infantil se llenó de historias con niños magos. Originalidad al poder.





PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿CUÁNDO... tendremos paridad en cuanto a protagonistas femeninos y masculinos en los juegos?

¿QUÉ... pasa por la mente de algunos desarrolladores que anteponen el morbo a la sensibilidad del público?

¿CUÁNDO... se verá oficialmente un juego como una obra cultural y no como un mero entretenimiento?

¿POR QUÉ... dicen que el código PEGI prohíbe la compra a menores, si solo es una guía orientativa?

¿CÓMO... se adaptarán los ordenadores cuando las consolas tengan hardware específico para IA, Cloud Computing, IoT y más términos de ahora?

¿CUÁNTAS... generaciones de consolas veremos pasar antes de tener una que soporte Realidad Virtual y Aumentada a 9.000 x 9.000 píxeles?

¿QUÉ... ha pasado con «The Last Night» que, tras dar la campanada en 2017, ha desaparecido en el E3 2018?

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"La elección de los jugadores y los personajes femeninos están aquí para quedarse" según Oskar Gabrielson, director general de DICE en EA.

"Sabía que añadir mujeres soldado sería una gran batalla" y lo es, como afirmó Alan Kertz de EA.





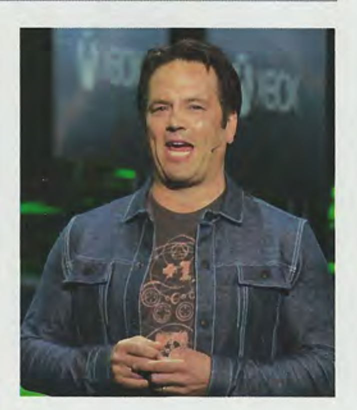
"La desnudez es importante por un motivo" y parece que lo tiene claro Adam Badowski de CD Projekt Red con «Cyberpunk 2077».



"Íbamos a crear un nuevo «Prince of Persia» y terminó siendo «Assassin's Creed»", Jade Raymond, directora general de Motive Studios y Visceral Games en Electronic Arts.

"En torno a miles de desarrolladores" dice tener Matt Booty a su mando, creando juegos para Windows 10 y otras plataformas.





"Apoyar los videojuegos puede ayudar a otras partes de Microsoft" lo dice Phil Spencer con el nuevo rumbo de los juegos, también para PC.



ozone
#BEGAMERMYFRIEND
Be GAMER My Friend
LA VIDA
GAMER
es mucho
MEJOR
#BEGAMERMYFRIEND
POR ESO ESTE VERANO TODOS LOS PEDIDOS DE UN IMPORTE IGUAL O SUPERIOR A 30€ VENDRÁN CON UNA CAMISETA DE REGALO
CAMISETA DE REGALO*
* (Gastos de envio no inluidos). Promoción válida hasta agotar existencias y/o fin de la promoción "Be Gamer My Friend!"
Si tú también eres irremediablemente gamer, ¡queremos premiarte!
3 SETUPS
¡SORTEO!
VÍSITANOS EN BEGAMERMYFRIEND.com
TECLADO STRIKE PRO SPECTRA
GYMBAG OZONE
PENDRIVE OZONE
AURICULARES EKHO H30
ALFOMBRILLA GROUND LEVEL PRO
RATÓN EXON V30

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



NORDISK FILM COMPRA AVALANCHE

Tendremos «Just Cause 4» dentro de no muchos meses y lo hará bajo el sello Nordisk Film. La empresa de medios se ha hecho con Avalanche y su catálogo.
avalanchestudios.com

TEMPLADO



JUEGOS DE GAMEMAKER

Los responsables del creador de juegos «Gamemaker Studio 2» se lanzan a la labor editorial, con su propia división para títulos indie.
yoyogames.com

STAR CITIZEN LEGATUS

Por 27.000 dólares nada menos ha salido el pack Legatus para «Star Citizen», con 117 naves y 163 extras de lo más variados y caros.
robertsspaceindustries.com

FRÍO



PUBG DENUNCIA A FORTNITE

El estudio responsable de «Playerunknown's Battlegrounds» parece dispuesto a seguir con una denuncia por plagio hacia «Fortnite». ¿Quién fue antes?
epicgames.com

VULNERABILIDAD DE 10 AÑOS EN STEAM

En Valve han tardado 10 años hasta que han eliminado un fallo de seguridad que afectaba a su sistema de juego. Desde la notificación tardaron ocho horas en arreglarlo.
steampowered.com

MOVILIDAD SIN LÍMITES PARA LOS JUGADORES



Carolina Castillo
Directora de la división de consumo de Microsoft Ibérica

La innovación y versatilidad de nuevos dispositivos y la aplicación de tecnologías basadas en la nube están transformando la forma de jugar para millones.

Ya hay más de dos mil millones de jugadores en todo el mundo. Esto hace que la industria del videojuego se encuentre en un momento que supone toda una oportunidad para crear nuevas experiencias para los usuarios. Tanto desarrolladores de juegos como fabricantes de dispositivos tienen a su alcance herramientas capaces de crear nuevas formas de jugar. Ese es parte del compromiso que desde Microsoft tenemos con ellos: darles la posibilidad de que jueguen a los títulos que quieran, dónde y cuándo quieran.

La tecnología ha ido perfilando nuestros hábitos de vida durante los últimos años y la nube ha hecho que los límites en cuanto al espacio desaparezcan por completo. Del mismo modo que no necesitamos estar delante del escritorio para trabajar en un documento, para llevarlo donde queramos en nuestro móvil o tableta, el futuro perfila una realidad en la que no necesitemos estar sentados en el sofá del salón para jugar a nuestros títulos favoritos.

IA para los jugadores

Es algo que ya hemos empezado a ver con Xbox Play Anywhere, una colección de títulos que no para de crecer y con los cuales se puede jugar indistintamente en una consola Xbox One como en un PC con Windows 10. De esta manera, y gracias al poder de la nube, tanto la partida como el desarrollo del juego se pueden llevar de un dispositivo a otro. Pero esto es solo el comienzo. Tecnologías como "cloud computing" y la IA nos permitirán llevar la experiencia de juego a un mayor número de usuarios, independientemente del dispositivo que utilicen. Incluso tabletas y móviles, multiplicando el número de oportunidades para que los creadores puedan hacer llegar sus desarrollos a nuevos públicos.

Una prueba de cómo la IA podrá ayudar a mejorar la experiencia de los jugadores pudo verse durante el pasado E3 con FastStart, desarrollado por nuestro equipo de Machine Learning. Este sistema es capaz de detectar aquellos archivos necesarios para empezar a ejecutarlo en menos tiempo, mucho antes de finalizar la descarga.

Más equipos gaming

También queremos proporcionar a los usuarios dispositivos capaces de ofrecer la mejor forma de jugar allá donde vayan y, por eso, hemos lanzado el nuevo Surface Book 2. Un equipo potente, de tan solo 23 mm de grosor, capaz de ejecutar títulos de PC gracias a su GPU NVIDIA® GeForce® GTX 1060. Esto supone disfrutar de los últimos juegos para PC en una calidad 1080p y a 60fps en cualquier lugar.

Además, toda esa potencia -que se une a la versatilidad y al diseño exquisito- convierte al Surface Book 2 en un equipo no solo excelente para jugar, sino para realizar tareas del día a día con los programas más exigentes. Innovaciones como su pantalla desmontable multiplican las posibilidades para los usuarios, pudiendo ser utilizado en cuatro modos distintos; portátil para trabajar con cualquier tipo de aplicación; tableta para usarlo cómodamente; estudio con el que dibujar sobre la pantalla; y modo vista, con el que consumir contenido de entretenimiento en cualquier parte.

Se trata de dar la posibilidad de unir tanto vida profesional como personal en la tecnología a diario, sin limitar el entretenimiento a una única ubicación. Nos encontramos a las puertas de un futuro apasionante, con gran potencial para que los jugadores tengan experiencias que, hasta hace poco, parecían inimaginables y donde la movilidad será la protagonista.

> “La movilidad será la protagonista de experiencias, inimaginables hace poco”



TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA

¡NADIE TE DA MÁS!

GAME

YA A LA VENTA

NACON PCCH-300 NEGRO-VERDE

Con la silla NACON CH-300 disfrutarás cómodamente de tus largas sesiones de juego. Diseño ergonómico, altura regulable, apoyabrazos confortables, apoyos lumbares y cervicales regulables. ¡Una elección perfecta!





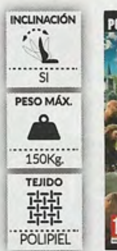
139.95 €

CONSIGUE **1.400 PUNTOS**

YA A LA VENTA

TRUST GXT 707 RESTO GAMING CHAIR + FAR CRY 5 DIGITAL

Diseño ergonómico, respaldo ajustable en 90°, con elevador de gas y reposabrazos almohadillados. Incluye cojines para zona lumbar y cervical y el juego Far Cry 5









YA A LA VENTA

DXRACER OH-RE0-NR NEGRO-ROJO

Las nuevas DX Racer están pensadas para largas sesiones de juego. Construidas con materiales de primera calidad para ajustarse al 100% a tus necesidades. Reposabrazos ajustable a 8 posiciones verticales, respaldo reclinable hasta 135 grados y base ultra resistente, puede soportar hasta 100Kg. Diseñadas para mantener una postura recta y así evitar dolores de espalda. Incorpora dos cojines para la zona lumbar y la cabeza para una mayor comodidad.





299.95 €

CONSIGUE **3.000 PUNTOS**

Presenta esta página en cualquier tienda GAME de España. Promoción válida hasta 31/07/18.
Para conocer tu tienda más cercana conéctate a **www.game.es** o llama al **902 17 18 19**

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES



LOS 10 IMPRESCINDIBLES DEL E3 2018

¡El futuro en el PC es más brillante!

La edición 2018 del E3 ya es historia. Ha sido casi una semana de conferencias, presentaciones y novedades, donde algunos títulos ya esperados se han unido a un montón de anuncios sorpresa. Sin duda, una de las mejores de los últimos años.

Todos los jugadores esperábamos con impaciencia esta edición del E3. Se conocían ya muchos de los títulos –como vimos el mes pasado– que se iban a presentar en la feria de Los Ángeles, pero los rumores eran imparables sobre muchas sorpresas y algunos nombres estaban en el aire, esperando a aterrizar como una confirmación soñada: «The Elder Scrolls VI», un nuevo «Assassin's Creed», la llegada de «The Division 2»... Las sorpresas han sido siempre las que han dado vida a la mayor feria de juegos del mundo, y si bien algunas ediciones no han destacado precisamente por ello, no ha sido la ocasión este año. El E3 2018 ha sido... ¡espectacular! No solo se han confirmado muchos de esos rumores sino que, además, otros muchos títulos de los que, por desgracia, solo sabemos el nombre, son ya proyectos oficiales: «Starfield», «Doom Eternal», «Wolfenstein Youngblood» y muchos más irán dejándose ver poco a poco en el futuro. Mientras tanto, hemos preparado una selección de los nombres en PC a los que no perder la pista en los próximos meses. ¡Soñemos con ellos!

1 LA AVENTURA MÁS TOTAL DE LA HISTORIA

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Estudio/compañía: Ubisoft **Distribuidor:** Ubisoft **Fecha:** 5 de octubre de 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

INFOMANÍA

LAS CLAVES

- Combinará acción, aventura y rol, en una historia **ambientada en la Grecia clásica,** en las guerras del Peloponeso.
- Podremos elegir el sexo del protagonista, **jugando como Alexios o Kassandra**.
- Descubriremos **figuras históricas de la antigüedad** con los que nos relacionaremos, como Sócrates.
- Definiremos un **estilo propio de combate.**

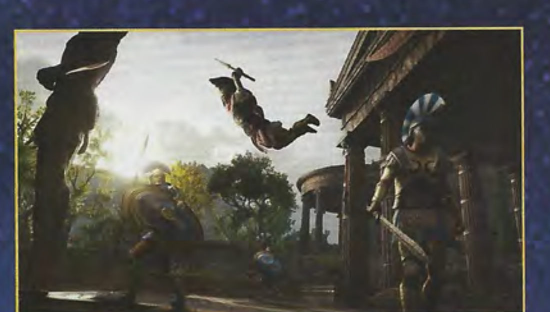
NUESTRA OPINIÓN

Sin duda, la entrega más ambiciosa y prometedora de toda la saga, tras lo visto en la feria. Enorme, variado y con un nivel increíble de personalización de los protagonistas.

Descubrir el origen de algunos de los mayores mitos de la humanidad, en la Grecia clásica, será solo uno de los muchos atractivos de «Assassin's Creed Odyssey», la nueva entrega de la saga que nos llevará, de nuevo, a recorrer la Historia, aunque como nunca habíamos visto hasta ahora. Para empezar, la ambientación es absolutamente increíble, con una recreación de la época que quita el hipo por su realismo y su dirección artística. Si «Origins» ya nos dejó impactados, lo que Ubisoft está preparando con «Odyssey» puede dejar a su predecesor muy pequeño.

El siguiente punto relevante es, sin duda, la posibilidad de elegir el sexo del protagonista, con Alexios y Kassandra como los guerreros disponibles, cada uno con sus características físicas y desarrollo personalizados. Además, Ubisoft asegura que el componente de rol es mucho más acusado que en otras entregas. Súmale unos combates multitudinarios totalmente renovados y espectaculares, y tendrás un juego imprescindible para tu PC.













2 ¡EL FUTURO ES TAN REAL COMO IMAGINABAS!

CYBERPUNK 2077

Estudio/compañía: CD Projekt RED **Distribuidor:** Por confirmar **Fecha:** 2019
INTERÉS:

INFOMANÍA

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción y rol** ambientado en un futuro distópico, de ambientación ciberpunk.
- La **acción será en primera persona**, a través de los ojos de V, un asesino a sueldo.
- No existirán clases, sino que **los implantes y equipo que utilicemos** definirán nuestro estilo.
- Tendremos que sobrevivir en Night City, una megaurbe, y **nuestra libertad será total.**

NUESTRA OPINIÓN

Es, sin duda, uno de los juegos más impactantes -sino el que más- de esta edición del E3. Un auténtico espectáculo de acción y rol con el sello de CD Projekt RED. ¡Genial!

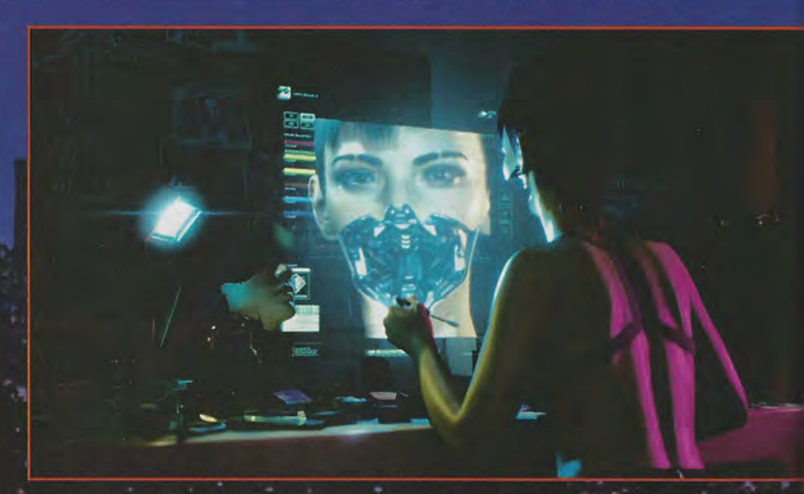
El esperadísimo y deseadísimo «Cyberpunk 2077» ya ha dejado de ser una promesa para convertirse en una realidad. Aún sin fecha oficial de lanzamiento –y no nos atrevemos a decir que llegará, siquiera, en 2019– ha dejado impactado a todo el E3. Desde su tráiler en la conferencia de Microsoft hasta las demostraciones a puerta cerrada, el nuevo trabajo de CD Projekt RED ha sido aclamado por todos los asistentes al E3 2018 como uno de los más impresionantes juegos que se han visto en toda la feria.



La acción en primera persona, la libertad total y absoluta de exploración y personalización del protagonista –lo que definirá nuestra "clase" y estilo de juego– , nos llevarán a descubrir el fascinante universo futurista de Night City, una megaurbe donde la violencia, el sexo, la decadencia y el crimen se unen a la tecnología, las drogas de diseño y una aterradora distopía muy lejana de la promesa del sueño americano.

Allí, nos convertiremos en V, un asesino a sueldo que aceptará los encargos que nadie quiere, y los llevaremos a cabo modificando nuestro cuerpo con implantes cibernéticos para crear un estilo único de acción. Jugaremos como queramos, seremos quien queramos ser y disfrutaremos de un mundo de juego impresionante y único. ¡Una experiencia brutal!







AMISTADES POSTAPOCALÍPTICAS

FALLOUT 76

Estudio/compañía: Bethesda Game Studios **Distribuidor:** Bethesda/por confirmar **Fecha:** 14 de noviembre de 2018
INTERÉS:

INFOMANÍA

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y rol postapocalíptico**, ambientado en la zona de Virginia Occidental.
- Por primera vez en la saga, **el mundo de juego será online**, y los personajes que encontremos, otros jugadores humanos.
- Podremos jugar en solitario, si queremos, aunque **potenciará la acción cooperativa**.
- Se basará en **un nuevo motor**, más dinámico.

NUESTRA OPINIÓN

El universo «Fallout» da un giro abriendo su acción al mundo online, pudiendo explorar y combatir en solitario o en compañía. Una experiencia que aúna supervivencia y rol.

Veintinco años tras la caída de las bombas, en el año 2102, saldremos del refugio 76 para explorar la zona de Virginia Occidental, junto al resto de supervivientes, para recuperar lo que una vez fue América, antes del apocalipsis nuclear.

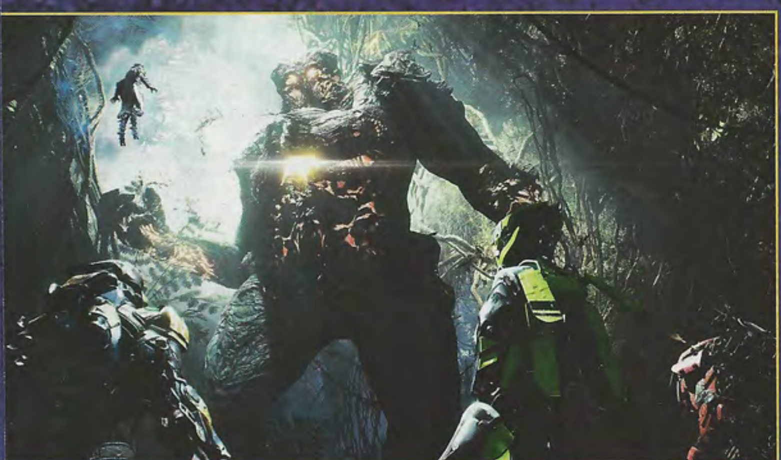
La "precuela" de los anteriores «Fallout» ha sido uno de los títulos más impresionantes de Bethesda, porque abre la acción y el rol de la saga al mundo onine. Por primera vez, el resto de personajes que encontremos serán otros jugadores humanos con los que nos podremos aliar, aunque también será posible explorar el mundo de juego en solitario.



Es muy significativa la definición que el propio Todd Howard hizo del juego como una experiencia de supervivencia "softcore". El mundo de «Fallout 76» no tendrá miles de jugadorer, sino docenas en cada servidor. Así, la experiencia potenciará también la ambientación postapocalíptica y aunque será más sencillo sobrevivir en compañía, podremos hacerlo por nuestra cuenta, si lo deseamos. Además, el nuevo mundo de juego se basará en un nuevo motor que permitirá una mayor interacción con el entorno a, haciendo además mucho más dinámico el mundo, además de estar plagado de atractivos, como los silos de misiles que podremos disparar a los rivales. ¡Casi nada!









4 DIOSES EN MUNDOS ALIENÍGENAS

ANTHEM

Estudio/compañía: BioWare/EA **Distribuidor:** Electronic Arts **Fecha:** 22 de febrero de 2019
INTERÉS:

INFOMANÍA
LAS CLAVES

- Será un juego de **acción, rol y ciencia ficción**, ambientado en un mundo alieníegena.
- Podremos **equipar una armadura, la Alabarda,** a lo Iron Man, que podremos personalizar con distintas mejoras.
- Podremos **explorar el mundo volando, buceando y corriendo**, con total libertad.
- Nuestros compañeros podrán **entrar y salir de las misiones al vuelo.**

NUESTRA OPINIÓN

El nuevo universo de ciencia ficción de BioWare, además de recibir la herencia de «Mass Effect» apuesta por la acción multijugador cooperativa como razón de ser.

En un extraño planeta, la supervivencia es algo más que una obligación: es una aventura. La nueva producción de BioWare nos llevará a un mundo dominado por antiguas leyendas, repleto de tecnología futurista y habitado por enormes, descomunales criaturas, y repleto de peligros y desafíos.

En «Anthem» se fusionan la herencia de la saga «Mass Effect» y la cada vez más habitual acción cooperativa en mundos abiertos, que nos llevará a cumplir mil y una misiones en un mundo enorme, descomunal, que además BioWare tiene en previsión expandir tras el lanzamiento del juego. En este extraño y hostil planeta, se mezclan historia y leyendas. Una misteriosa raza de dioses inundó de maquinas animadas por una desconocida energía, el Himno, todo el planeta; pero desaparecieron, dejaron su trabajo inacabado y las enormes criaturas que poblaban el mundo amenazaban a los humanos que llegaron después. Estos crearon las Alabardas, armaduras convertidas en armas y, en grupos, se lanzan a explorar y controlar el mundo para asegurar la supervivencia. La aventura de «Anthem» nos espera para disfrutar la acción en compañía.





¡SUPERVIVENCIA EXTREMA!

RAGE 2

Estudio/compañía: Avalanche/id/Bethesda **Distribuidor:** Bethesda/Por confirmar **Fecha:** Primavera de 2019
INTERÉS:

INFOMANÍA

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y supervivencia**, ambientado en un futuro postapocalíptico.
- Podremos conducir todo tipo de coches y aeronaves, que nos servirán como **transporte además de vehículo de combate.**
- El **mundo de juego será abierto**, y la acción en primera persona.
- Adquiriremos **poderes especiales** gracias a la nanotecnología.

NUESTRA OPINIÓN

Avalanche e id se unen para ofrecer una auténtica masacre sobre ruedas, mezcla de los estilos de «Doom» y «Mad Max», continuando la historia del «Rage» original. ¡Brutal!

Cuando dos pesos pesados de la acción se unen, como es el caso de «Rage 2» con Avalanche e id Software, solo se pueden esperar cosas buenas. Y lo que se ha podido ver del juego en el E3 da lugar a grandes expectativas. La historia del «Rage» original continúa en el mundo postapocalíptico surgido tras la caída del asteroide Apofis, que arrasó nuestro planeta. Una nueva y brutal sociedad de supervivientes a lo "Mad Max" intenta controlar todos los recursos, pero nuestra posición como superviviente del lado de la ley y el orden, intentará poner fuera de combate a estas salvajes facciones. Vehículos de todo tipo –incluyendo girocópteros–, nanotecnología que nos proporcionará enormes poderes para el combate, armas brutales que podremos mejorar y modificar, un entorno hostil y desolado, plagado de pequeños oásis de recursos desperdigados por el mundo, y un desafío impresionante, intenso y apasionante de supervivencia, nos espera en un juego que llega para definir un nuevo estilo en el género, donde la locura y la diversión van parejas y de la mano. ¡Vas a alucinar!



6 ¿QUIÉN HA ACABADO CON EL MUNDO?

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Estudio/compañía: Massive Entertainment/Ubisoft **Distribuidor:** Ubisoft **Fecha:** 15 de marzo 2019
INTERÉS:

INFOMANÍA

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y supervivencia**, ambientado en la ciudad de Washington.
- Continuará la historia del juego original, apostando de nuevo por la **acción cooperativa**.
- El mundo de juego será abierto e **incluirá una nueva "zona oscura"**, con los mayores desafíos.
- Habrá **nuevas especializaciones** y clases, y se ha mejorado el sistema de progresión.

NUESTRA OPINIÓN

Un nuevo mundo abierto, interactivo, plagado de desafíos y enemigos -NPC y humanos- nos espera en la continuación de la historia sobre la epidemia que asoló Nueva York.

Tras la Gran Manzana, el ataque a Washington. Tormentas, inundaciones, la expansión de la epidemia y el caos, los saqueos y las facciones de supervivientes más brutales han arrasado lo que era la capital de Esatdios Unidos y hoy es un campo de batalla donde el menor recurso es todo un tesoro por el que se pelea a muerte. Literalmente. En esta nueva aventura de Massive y Ubisoft continúa la historia que empezó en Nueva York y nos lleva ahora, con un nuevo sistema de progresión, especialización, personalización de armas y equipo, a unirnos a otros jugadores –si así lo deseamos– para explorar este estremecedor "what if" de extremo realismo en su trama y en el mundo de juego. Un Washington dinámico, interactivo hasta niveles que resulta difícil imaginar, repleto de secretos, peligros, enemigos y desafíos, pero también de oportunidades, recursos y misiones, nos convertirá en la última esperanza de los civiles que sobreviven a duras penas a los saqueadores y las facciones armadas que se han hecho con el control de la ciudad. Estableceremos nuestra base, reuniremos a los civiles y nos lanzaremos a una aventura donde la supervivencia es solo el principio para descubrir el origen del desastre.



7

¡DE NUEVO EN LA HISTORIA!

BATTLEFIELD V

Estudio/compañía: DICE/EA **Distribuidor:** Electronic Arts **Fecha:** 19 de octubre de 2018
INTERÉS:

Todo se mueve en ciclos. Y una de las mejores pruebas es lo que hasta ahora DICe y EA han desvelado de «Battlefield V», presentado oficialmente poco antes del E3 2018 y que va descubriendo poco a poco sus cartas, de cara al envite final el próximo mes de octubre. La vuelta a la senda histórica, siguiendo el camino (re)abierto por «Battlefield One» nos llevará a la Segunda Guerra Mundial. Pero como está ocurriendo en el género –y con sus mayores competidores– «Battlefield» ya apuesta sin disimulo por subirse a los carros –suponemos que de combate– de la moda en el género. ¿La razón? El refuerzo de los modos multijugador –con la acción por equipos en los que la coordinación y especialización será vital– y el estreno de un modo "battle royale", que se llamará, de forma nada original, Royale. Esta apuesta por enfrentarse de cara a los «PUBG», «Fortnite» y, próximamente, «Black Ops 4», parece que, por un lado, demuestra que los nuevos actores en el género están ganando terrenos a pasos agigantados, y que cada vez es más difícil apostar por una personalidad única. Eso sí, «Battlefield V» es puro espectáculo visual con combates de un realismo enorme. Veremos qué más nos descubre DICE en los próximos meses.

INFOMANÍA

LAS CLAVES

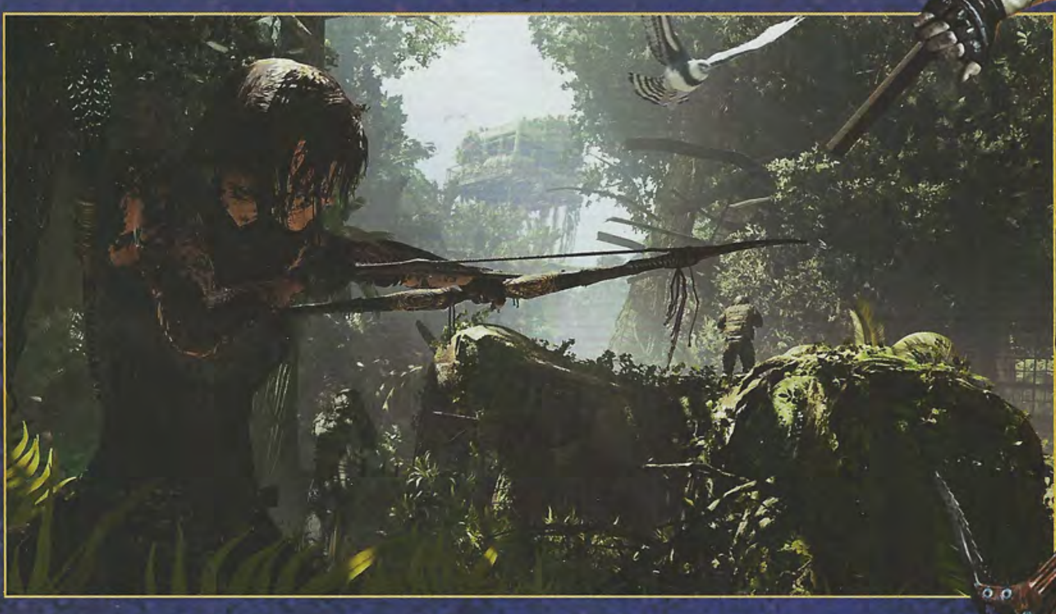
- Será un juego de acción bélica **en la Segunda Guerra** Mundial.
- Los **modos multijugador** serán los pilares de la nueva entrega de la saga.
- Contará con **un modo "battle royale"**, llamado Royale, sumándose a la moda en el género.
- La **acción en equipo** será la base de los otros modos multijugador.

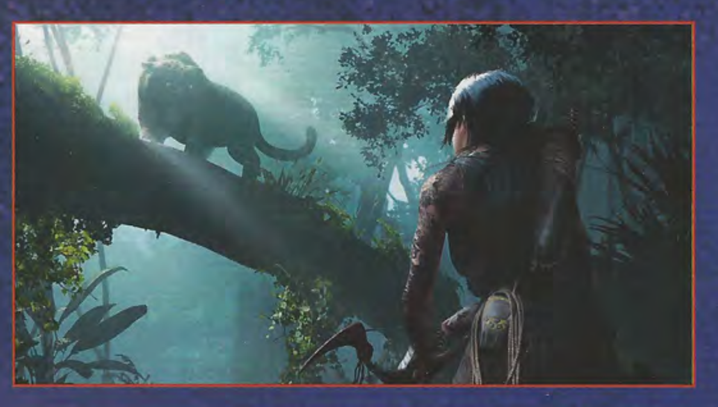
NUESTRA OPINIÓN

Todo cambia para que todo siga igual. «Battlefield» retoma la senda histórica reiniciada con «One», pero se apunta también al multijugador más de moda en el género de acción.











8 ¡LA LARA MÁS GUERRERA HA VUELTO!

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Estudio/compañía: Eidos Montreal/Square Enix **Distribuidor:** Koch Media **Fecha:** 14 de septiembre de 2018
INTERÉS:

INFOMANÍA

LAS CLAVES

- Será un juego de acción y aventura, en el que tendremos que **impedir un apocalipsis maya**.
- Podremos usar distintos estilos, **combinando sigilo y combate**.
- Lara se convertirá de forma definitiva en **una máquina de matar.**
- **Grandes tumbas, exploración submarina**, entornos convertidos en puzles... ¡Lara ha vuelto!

NUESTRA OPINIÓN

La aventura que cierra la trilogía del nuevo «Tomb Raider» llega con el objetivo de ofrecer el mayor y más completo desafío de toda la saga, repleto de novedades.

Saber que el futuro de la humanidad está en tus manos, cuando hace no tanto no eras más que una aprendiz de arqueóloga, es una evolución realmente impresionante. Y también asusta un poco, ¿verdad? Pero esta Lara Croft ya ha pasado por situaciones que la han convertido en lo que es ahora: una experta en historia de civilizaciones mesoamericanas antiguas, una guerrera brutal e inmisericorde y una superviviente a la que no le asusta nada. Ni la Trinidad, ni los desafíos de la jungla, ni la fauna más salvaje, ni las profecías mayas. Ni siquiera las que hablan de un apocalipsis lleno de inundaciones, terremotos y erupciones volcánicas. Las grandes tumbas de las civilizaciones antiguas, repletas de trampas y peligros, nos esperan, así como vertiginosos acantilados, grutas submarinas, maldiciones milenarias y un mundo donde el sigilo se combina con el combate multitudinario y solo nosotros decidiremos el estilo de acción. «Shadow of the Tomb Raider» promete ser el mejor.





9 ¡QUÉ ACCIÓN TAN INFERNAL!

DEVIL MAY CRY 5

Estudio/compañía: Capcom **Distribuidor:** Koch Media **Fecha:** Primavera de 2019
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

INFOMANÍA

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción** sobrenatural y vertiginosa.
- El protagonista principal será **Nero, el aliado de Dante**, que ahora ha perdido su brazo demoníaco.
- La acción se desarrollará **en tercera persona**, como acostumbra la saga.
- En total habrá **tres personajes jugables.**
- El escenario principal de la acción será **la ciudad de Red Grave.**

NUESTRA OPINIÓN

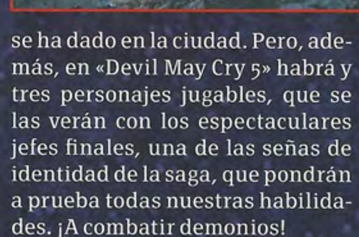
El director del juego original regresa a «Devil May Cry» con el objetivo de ofrecer la entrega más intensa, brutal y desafiante de toda la saga, con nuevos poderes y armas.

Demonios, acción, armas, cazadores, poderes sobrenaturales y combates salvajes. Hay muchos juegos que pueden ofrecer estos ingredientes, pero pocos como la saga «Devil May Cry» que con su quinta entrega oficial se ha convertido en una de las grandes sorpresas de este E3, amén de uno de los títulos más prometedores del género para el próximo año.

«Devil May Cry 5» es también el regreso de Hideaki Itsuno, director del juego original, que pretende convertir la próxima entrega de la saga en la más impresionante de todas. En ella, el protagonismo recaerá sobre Nero, el asociado de Dante que ha perdido su brazo demoníaco, y que se dirige a Red Grave City en su furgoneta junto a su compañera Nico, atraído por la incursión infernal que se ha dado en la ciudad. Pero, además, en «Devil May Cry 5» habrá y tres personajes jugables, que se las verán con los espectaculares jefes finales, una de las señas de identidad de la saga, que pondrán a prueba todas nuestras habilidades. ¡A combatir demonios!













10 LA GUERRA MÁS "ROYALE" DE LA SAGA

CALL OF DUTY BLACK OPS 4

Estudio/compañía: Treyarch/Activision **Distribuidor:** Activision Blizzard **Fecha:** 12 de octubre de 2018
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

INFOMANÍA

LAS CLAVES

- Será un juego de acción bélica, centrado en **el apartado multijugador**.
- Incluirá **tres modos básicos:** multijugador, zombies y blackout.
- El **modo blackout será un "battle royale"** que ofrecerá personajes y vehículos conocidos, y el mapa más grande de la saga, según Treyarch.
- Por primera vez en la saga, no se incluirá un **modo de juego individual.**

NUESTRA OPINIÓN

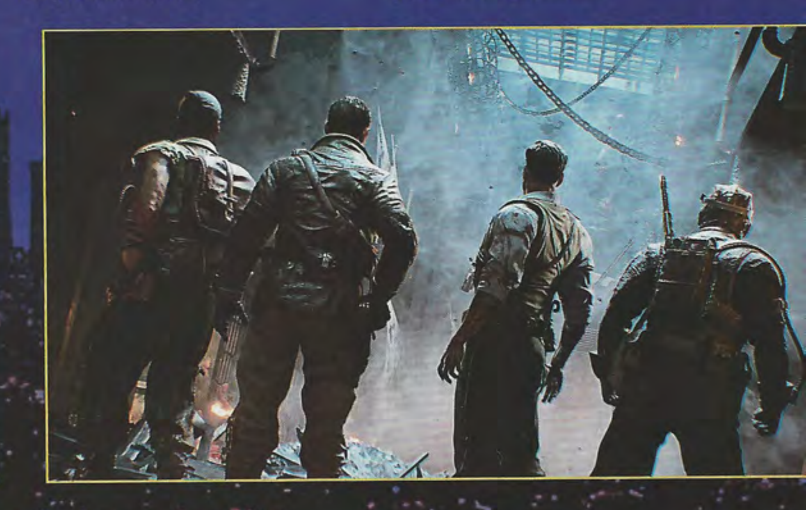
La acción de «Black Ops 4» apuesta de forma clara por el multijugador, en distintas modalidades, con el estreno de un modo "battle royale" y la entrega más táctica de la saga.

Todo cambia, también en las sagas más clásicas como «Call of Duty». O, mejor dicho, sus ramificaciones. Y es que «Black Ops 4» será la más rompedora de todas las entregas de la saga. Treyarch y Activision apuestan ya de forma definitiva por el multijugador, dejando de lado la experiencia individual por primera vez en la serie. Y no solo eso, sino que también, como ya parece inevitable en el género, apuesta por entrar en el terreno de la acción "battle royale", con su modo Blackout. La mayor novedad en la saga contará también con algunos de los personajes y vehículos clásicos, pero con el mapa, según afirma el estudio –y es lógico, claro–, de mayor tamaño que se ha visto en ninguna entrega anterior. Los jugadores de PC, además, veremos un «Black Ops 4» potenciado en el apartado técnico, pues el trabajo conjunto con Beenox permitirá acción sin límite de fps, soporte de resolución 4K y HDR, así como soporte de monitores ultra panorámicos.



No se han olvidado de los amantes de los modos clásicos, como los zombies, que también tendrán su apartado dedicado. Si creías que lo habías visto ya todo en la saga, piénsatelo de nuevo.





LAS GRANDES SORPRESAS DEL E3 2018

Aunque nuestra selección de los 10 imprescindibles de la feria engloba los títulos más relevantes del futuro inmediato, hubo muchos más anuncios de proyectos ya en desarrollo, que han supuesto sorpresas muy agradables y, algunas, espectaculares.

DOOM ETERNAL

Estudio/compañía: id Software **Distribuidor:** Bethesda/por confirmar
Lanzamiento: Por confirmar

Tras el reinicio de «Doom», era de esperar que id metiese la directa y acelerase con una nueva entrega de la saga, lo que quedó confirmado en el E3 2018. Aunque el nombre es diferente, lo que el estudio dejó meridianamente claro en su descripción de «Doom Eternal» es que se trata de una puesta al día de «Hell on Earth», es decir, «Doom II». Lo poco que apuntaron de la trama y el teaser emitido, con una invasión demoniaca a la Tierra, lo dejaba bien claro. Con que sea igual de divertido, jugable y espectacular que el «Doom» de hace un par de años, nos daremos por satisfechos.





FORZA HORIZON 4

Estudio/compañía: Playground Games/Microsoft **Distribuidor:** Microsoft
Lanzamiento: 2 de octubre de 2018

Una experiencia de conducción total es lo que Playground Games quiere ofrecernos con «Forza Horizon 4», que nos llevará a un gigantesco mundo abierto que podremos recorrer como queramos y en el que la climatología será un factor determinante, modificando en tiempo real los escenarios y el pilotaje. Además, la experiencia pretende apostar por la interacción de los jugadores online constantemente, con desafíos continuos del mundo y entre jugadores.

JUST CAUSE 4

Estudio/compañía: Avalanche/Square Enix **Distribuidor:** Bandai Namco
Lanzamiento: 4 de diciembre de 2018

Avalanche ha tenido, qué duda cabe, "su" E3 este año. Al anuncio de «Rage 2», se le sumará este año también el lanzamiento de «Just Cause 4», que nos cogió a todos por sorpresa, pero tiene un aspecto increíble tras lo visto en la feria. El nuevo juego de Rico Rodríguez estrenará motor gráfico –Apex Engine–, no tendrá multijugador y, de nuevo, nos ofrecerá un mundo abierto de enorme tamaño, en el que desparramar de lo lindo con la acción.





THE ELDER SCROLLS VI

Estudio/compañía: Bethesda Game Studios **Distribuidor:** Bethesda
Lanzamiento: Por confirmar

No sabemos absolutamente nada, salvo que está en desarrollo. Pero el anuncio oficial de «The Elder Scrolls VI» en la conferencia de Bethesda cerró a la perfección la intervención de Todd Howard en el evento. Tras la filtración, pocos días antes de la feria, de «Fallout 76», los fans de la saga de rol y fantasía esperaban con ansia que otro «The Elder Scrolls» fuera confirmado. Lo único que se ha visto es un pequeño teaser, el logo del juego y se especula con que usará el mismo nuevo motor de «Fallout 76». Más allá de eso, solo queda soñar con nuestra vuelta a Tamriel.

LAS GRANDES SORPRESAS DEL E3 2018

HALO INFINITE

Estudio/compañía: 343 Industries/Microsoft **Distribuidor:** Microsoft
Lanzamiento: 2019

Poco se sabe también de otra de las sorpresas de este E3 2018. 343 Industries ha confirmado que «Halo Infinite» continuará la historia de «Halo 5 Guardians», y que se basará en un nuevo motor –Slipspace Engine–. El estudio afirma que es el «Halo» más ambicioso de toda la saga, lo que ha llevado a desarrollar este nuevo soporte tecnológico durante varios años, para afrontar el reto con garantías. Los primeros rumores, eso sí, ya se han desatado y apuntan al estreno del modo individual el próximo año y el multijugador en 2020. ¿Qué habrá de verdad en ellos?





SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

Estudio/compañía: FromSoftware/Activision **Distribuidor:** ActivisionBlizzard
Lanzamiento: 2019

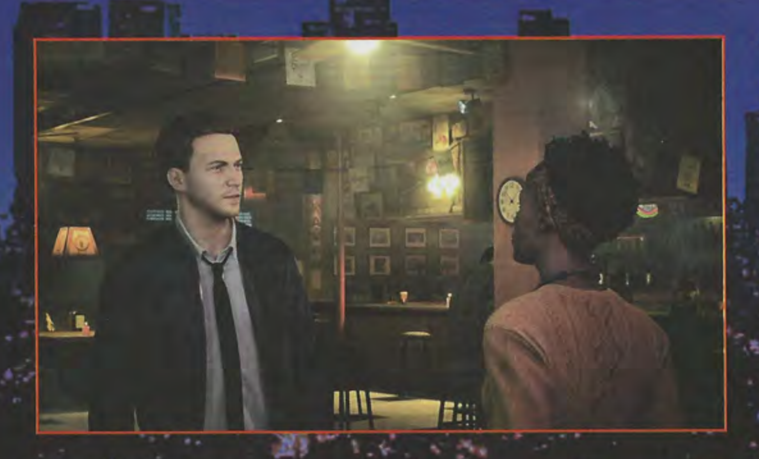
From se ha aliado con Activision –algo nada habitual– para afrontar el que puede ser el opunto de partida de una nueva saga del estudio japonés. «Sekiro» –que se traduce como el "lobo manco"– nos llevará al Japón medieval, a finales del s. XVI, en un momento de guerra constante, brutalidad y conflictos. La combinación de acción y rol del juego se entremezcla con la Historia para ofrecer una aproximación espectacular a un período fascinante, dotada de no pocas libertades, eso sí, pero con mucha acción táctica, en una aventura de venganza, honor y combate.

GEARS 5

Estudio/compañía: The Coalition/Microsoft **Distribuidor:** Microsoft
Lanzamiento: 2019

No, no está mal escrito. La próxima entrega de la saga «Gears of War» se llamará así: «Gears 5». Sin más. The Coalition, medio en broma, medio en serio, dice que eligieron acortar el nombre porque los fans se refieren a la saga de este modo, y porque ahorraría caracteres en los mensajes de RR.SS. Sea como fuere, el caso es que «Gears 5» es el primer título de la saga que tendrá a una protagonista femenina, Kait Díaz –que ya aparecía en el juego anterior– y ofrecerá un mundo enorme de juego con mayor libertad de exploración. No hay, de momento, muchos detalles sobre la trama, pero el aspecto visual que presenta es impresionante.





TWIN MIRROR

Estudio/compañía: DontNod/Bandai Namco **Distribuidor:** Bandai Namco
Lanzamiento: 2019

Tras «Life is Strange» y «Vampyr», el nuevo juego de DontNod abunda en esos mundos a medio camino entre lo real y lo imaginario. En este caso, la historia comienza con Sam, un hombre que regresa a su pueblo natal en Virgina Occidental para acudir al funeral de un amigo. Cuando se despierta en la habitación de su hotel, sin recordar nada de la noche anterior, su camisa está empapada en sangre... pero no la suya. La investigación que llevaremos a cabo para descubrir la verdad, nos hará recorrer un camino lleno de peligros, misterios y muchos extraños personajes. Un arranque de lo más prometedor para una aventura original.

LAS GRANDES SORPRESAS DEL E3 2018

THE ELDER SCROLLS: BLADES

Estudio/compañía: Bethesda Game Studios **Distribuidor:** Bethesda
Lanzamiento: Otoño de 2018

El anuncio de «Blades» en la conferencia de Bethesda entra dentro de la línea de productos relacionados con las grandes sagas de la compañía, orientados a plataformas y jugadores no habituales... pero «Blades» es uno de los juegos más ambiciosos en este sentido. Está orientado a móviles. Pero también a RV, a PC, a consola. Se trata de un juego simplificado en sus controles y su jugabilidad, pero espectacular en lo visual, con combates detallados y, lo mejor, que reúne a los jugadores en plataformas cruzadas. Juega en tu móvil y combate a un jugador en RV, por ejemplo. ¡Alucinante!





DYING LIGHT 2

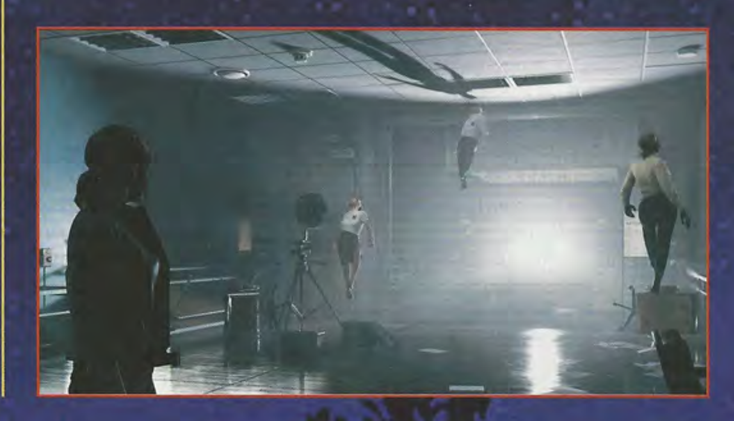
Estudio/compañía: Techland **Distribuidor:** Por confirmar
Lanzamiento: 2019

Techland anunció por sorpresa la continuación de «Dying Light» en el E3. Esta nueva entrega de la saga sigue apostando por el mundo abierto, la acción cooperativa y la libertad de elección para que esta combinación de supervivencia y parkour nos permita descubrir un mundo abierto mucho mayor que en el juego original, y donde cada pequeña decisión influirá de forma definitiva en la evolución del mundo de juego. No solo en lo visual, sino también en el entorno social, los NPC, el desarrollo y progreso de las facciones aliadas y enemigas y, en definitiva, la creación de un mundo real.

CONTROL

Estudio/compañía: Remedy Entertainment **Distribuidor:** 505 Games
Lanzamiento: 2019

Tras «Quantum Break» no habíamos vuelto a saber de Remedy hasta ahora. El estudio finés desveló «Control» en el E3 como su nuevo proyecto, de nuevo con acción en tercera persona, y de nuevo con un área de poderes sobrenaturales como sustento de la acción y la trama. Nos meteremos en la piel de Jesse Faden, la directora –sí, otra protagonista femenina– de una agencia secreta de Nueva York, que ha sido invadida por una amenaza de otro mundo. La reacción del entorno a nuestras acciones será un pilar de la jugabilidad.





SEA OF SOLITUDE

Estudio/compañía: Jo Mei Games/EA Originals **Distribuidor:** Electronic Arts
Lanzamiento: 2019

Una historia en la que la soledad que a veces nos atenaza sirve de excusa para contar una bonita parábola. Kay, la protagonista, se embarca en una travesía por el océano que se encuentra poblado de humanos transformados en extrañas criaturas, por mor de esta soledad no elegida. La misma Kay se convierte en una de estas criaturas, y localizar a otras será clave para volver a su antiguo ser. Un juego indie que EA enmarca en su sello Originals, desarrollado por los berlineses de Jo Mei y que veremos a comienzos del próximo año, para descubrir los secretos de este océano de misterios y maldiciones que se extiende ante nosotros. Tiene muy buena pinta.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

ROL VERDADERO

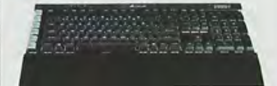
Después del bajón de hace unos años, tengo que decir que los «Assassin's» me gustan cada vez más. Ahora que «Assassin's Creed Odyssey» añade la posibilidad de elegir personaje y seleccionar opciones en los diálogos, creo que ya los podemos considerar juegos de rol puro. ¿No os parece? ■ Mercenario



Es verdad que los «Assassin's» son cada vez más rol. El protagonista mejora sus habilidades, existen armas y equipo con distintas características, tienes que equiparte con objetos, hay opciones de diálogo con diferentes consecuencias... «Assassin's Creed Origins» se inspiró en algunas cosas en «The Witcher 3» (como la profundidad de las misiones secundarias) y esto ha beneficiado a la saga. «Assassin's Creed Odyssey» apunta a ser algo impresionante.

TECLADO GAMING

Estoy buscando un buen teclado gaming pero no termino de decidirme. ¿Me recomendáis alguno que sea bueno? ■ Kiko



No nos dices qué tipo de juego es tu favorito, Kiko, y eso es importante a la hora de elegir un teclado. Los hay que se adaptan mejor a los juegos de acción (switches Cherry rojo o negro), o a los MOBA (switches Cherry marrón)

Entre los mejores teclados gaming que hay ahora mismo están el Corsair K95 RGB, HyperX Alloy Elite, o el Logitech K840.

¡MULTIJUGADOR!

Creo que es un acierto que hayan añadido el multijugador a «Fallout 76». Con el tema de la construcción y defensa de una base, es un juego que se presta a ello. Creo que puede ser muy divertido en cooperativo, ¿verdad? ■ Anónimo



Aún es pronto para saber las repercusiones en aspectos como la historia y las misiones secundarias. Hay cierta polémica porque Bethesda lanzó hace unos meses su famoso vídeo apoyando los juegos para un jugador, y ahora "traiciona" un poco ese espíritu convirtiendo en multijugador con conexión constante una saga emblemática para un jugador. Pero es indudable que a «Fallout 76» le va muy bien el cooperativo. Veremos cómo alcanzan el equilibrio necesario.

LA CARTA DEL MES

¡HALO VUELVE AL PC!



La mejor noticia del E3 para mí ha sido la confirmación de que «Halo Infinite» saldrá en PC. ¡He esperado muchos años para esto! Ahora cruzo los dedos para que sea el mejor «Halo» de la historia. ¡Microsoft no nos falles! ■ ChiefSupreme

La política de Microsoft de sacar los juegos exclusivos de Xbox en PC nos está dando muchas alegrías. La llegada de «Halo Infinite» a PC es una gran noticia, porque los capítulos principales de la saga no salen desde los primeros juegos. Pero ten en cuenta que solo se ha mostrado el motor, y aún le queda mucho por delante. De hecho, no lo descartes como título de lanzamiento de la próxima Xbox, en 2020.

INDIES

¿Me recomendáis algún juego indie de calidad que haya salido últimamente? ¡Gracias! ■ Gemma A.

De lo que hemos jugado en las últimas semanas nos ha gustado mucho «Moonlighter», un juego español en donde eres aventurero de noche y tendero de día, y con lo que ganas vendiendo los tesoros que encuentras en las mazmorras, vas mejorando tu equipo. Muy divertido y los gráficos tipo Zelda clásico, son estupendos.

También nos ha encantado «Yoku's Island Express» un metroidvania con mecánicas de pinball.



LA POLÉMICA DEL MES

INVOLUCIÓN

Me da mucha pena ver cómo una de mis sagas de estrategia favoritas, «Command & Conquer», se ha convertido en un simplón juego de móvil estilo «Clash Royale». ¿Por qué EA ha dejado morir una de sus mejores sagas? No entiendo que no la aproveche para sacar un nuevo juego de estrategia para PC, que no tiene en su catálogo. ■ Héctor A.



Es cierto que fastidia un poco ver que lo nuevo de la saga, «Command & Conquer Rivals», es un sencillo juego para móviles. Pero seguro que EA hace un montón de dinero con él. Al final, los videojuegos son negocios. Eso sí, tal como dices, Héctor, también echamos de menos un buen juego de estrategia de EA, al nivel de un «StarCraft II» por ejemplo.

¿EN PRIMERA PERSONA?

El vídeo que más me ha alucinado del E3 ha sido el de «Cyberpunk 2077», lo nuevo de CD Projekt. Luego me he enterado de que tendrá una cámara en primera persona, y me ha dado un poco el bajón. ¿Por qué no lo han hecho como «The Witcher 3»? ■ L.A.T.



CD Projekt RED ha explicado que querían probar cosas nuevas. Y es lógico; después de dedicar más de una década a la saga «The Witcher», necesitan nuevos retos. Existen grandísimos juegos de rol en primera persona («BioShock», «Deus Ex») y podemos asegurarte que, use la vista que use, este juego va a ser alucinante.

¡SORPRESA!

Me gusta que me sorprendan en los videojuegos, así que le tengo muchas ganas a «Gears Tactics», porque es un juego que no esperaba. No han mostrado mucho pero parece un «X-COM» basado en el universo de «Gears of War», ¿no? ■ Scumm

Esa es la definición más precisa para «Gears Tactics». Es un juego de estrategia táctica por turnos en donde manejamos a varios soldados del COG, en una sangrienta lucha contra los infatigables Locust. Se ha confirmado que será una precuela que transcurrirá 12 años antes que el primer «Gears of War». Tiene fecha de lanzamiento para 2019, así que esperamos saber más en próximas fechas. Curiosamente es un juego exclusivo de PC, el primero de Microsoft en años.



ANUNCIO... ¡Y A JUGAR!

¿Por qué no lanzan más juegos como «Unravel Two»? Me refiero a que los anuncian el mismo día del lanzamiento. Te presentan el juego, y mientras ves el trailer ya lo puedes descargar. ¡Ojalá lancen más juegos así! Me cansa un poco que algunos títulos tarden meses en lanzarse. ■ Gloria



Lanzar «Unravel Two» durante la presentación del E3 fue uno de los mejores momentos de la conferencia de EA. Como dices, Gloria, nosotros también echamos de menos sorpresas de este tipo. Especialmente cuando observas los anuncios del E3 y muchos de los nuevos juegos no llegarán hasta finales de 2019, e incluso 2020. Menos mal que no nos faltarán juegos para entretenernos mientras llegan.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.





- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.









INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Supervivencia
- **Estudio/compañía:** Limbic/505 Games
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018 (acceso anticipado)

www.memoriesofmars.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y supervivencia,** ambientado en Marte dentro de 100 años.
- **Seremos un clon humano** despertado en un laboratorio abandonado, que se unirá a otros para sobrevivir.
- Podremos **explorar las instalaciones abandonadas** de antiguas expediciones.
- Tendremos que **construir nuestros recursos y estructuras** con impresoras 3D.
- Lucharemos contra el entorno y **contra otros grupos** de jugadores.

PRIMERA IMPRESIÓN

Limbic apuesta por la ciencia ficción y un desafío realista a la hora de ofrecernos un desafío de supervivencia en el entorno más hostil imaginable, en Marte.

MEMORIES OF MARS

¡Clónicos marcianos!

Todos hemos soñado alguna vez con el futuro. No el de la próxima semana ni en lo que haremos en vacaciones, que eso es algo vulgar. Hablamos del futuro lejano, ese en el que la humanidad explorará el espacio, conquistará planetas, tendrá relaciones con especies alienígenas... Un futuro de ciencia ficción. ¿Cómo será? ¿Qué sistemas colonizaremos? ¿Desarrollaremos la tecnología necesaria para sobrevivir hasta verlo y disfrutar de esa época dorada? Todo esto no dejan de ser especulaciones, claro, y ciencia ficción, en realidad. Pero es algo inspirador. Bonito, apasionante, desafiante, aterrador... ¿Aterrador? Bueno, claro, explorar lo desconocido siempre entraña riesgos, ¿no es verdad? Y explorar Marte, por ejemplo, por muchas sondas y "rovers" que enviemos previamente, no será como darse un paseo orbital. Es más, en el futuro que nos propone «Memories of Mars» la cosa fue tan complicada que fuimos a Marte, construimos colonias mineras y científicas y la hostilidad del entorno fue tal que todo fracasó y tuvimos que volvernos. Pero algo, o alguien, se quedó allí.

Clones en Marte

Cien años en el futuro, desde nuestros días, empieza la historia de «Memories of Mars». Allí, en un laboratorio abandonado, nuestro personaje despierta. Dónde está es algo que quedará claro en pocos minutos. Qué hace allí y por qué, es otro cantar. Lo único que sabremos es que somos un clon humano que, por alguna razón, ha despertado a la vida en el planeta rojo. Tras equiparnos con lo básico para la supervivencia en la superficie, salimos de la estructura y descubrimos el rojizo horizonte marciano... ¡junto a otros clones!

«Memories of Mars» es un juego de supervivencia en un mundo permanentemente online, en el que conviviremos junto a otros jugadores. Como otros juegos de corte similar –algunos muy recientes, como el estupendo «Conan Exiles»– afrontamos un desafío que podemos vivir jugando en solitario o de forma cooperativa uniéndonos a otros jugadores. Siempre será más recomendable lo último, pero también podremos optar por el riesgo en solitario. Y lo de riesgo, eso sí, también se dará aunque

> **“Explora Marte y sobrevive a sus peligros junto a otros jugadores para lograr tus objetivos”**

Sobrevivir en el planeta rojo no es solo cuestión de recursos

En «Memories of Mars» el saqueo, y la recolección de recursos y construcción de estructuras que aseguren la supervivencia serán nuestras prioridades, pero el desafío llegará en cuanto nuestra exploración nos lleve a indagar a fondo los restos dejados allí por las expediciones mineras y científicas, y descubramos las trampas mortales de una tecnología controlada por una IA caótica. Aunque habrá aún más secretos tras ella.



¡Construye una nueva vida en Marte con tus amigos clones! Algo o alguien ha despertado a clones humanos en los laboratorios abandonados, que buscan sobrevivir.



Los restos de las antiguas expediciones a Marte ofrecen muchas posibilidades para sobrevivir, pero también peligros.





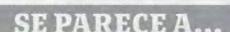
Resistir a todo es la clave. La búsqueda de recursos en las viejas estructuras mineras y científicas nos descubrirán, a su vez, eventos y desafíos que será mejor afrontar en compañía.

contemos con la ayuda de otros jugadores. Porque sobrevivir en un planeta en el que hasta el oxígeno es un recurso limitado –literalmente, y de forma constante habrá que vigilar el oxígeno para no morir– no será nada sencillo. Más, si los recursos disponibles son los minerales de Marte y los restos de las ruinosas estructuras abandonadas de las antiguas expediciones mineras y científicas. Por suerte, contaremos con la tecnología de dentro de un siglo.

¡Imprime tus recursos!

Limbic ha creado un desafío de ciencia ficción pero en el que la primera parte de la expresión tendrá una importante presencia. La tecnología, la ciencia, serán claves para sobrevivir al desafío de «Memories of Mars» y así buscar las respuestas a nuestra presencia como clones en el planeta.

Los recursos minerales que recojamos con las herramientas más básicas nos servirán para construir una base –más o menos grande según el número de jugadores que sumemos– y crear herramientas, armas y equipo para sobrevivir. La impresión 3D será un pilar básico en todo esto, desde la creación de munición hasta las mejoras en herramientas fijas o portátiles –podremos llevar una impresora 3D encima, por ejemplo–. También podremos compartir estos recursos con nuestros compañeros e intercambiarlos con ellos, para explorar el entorno –16 kilómetros cuadrados, más de 85 puntos de interes, etc.– y descubrir los restos de las expediciones, eventos especiales –misiones y desafíos– y... a otros jugadores. Porque la lucha por la supervivencia nos hará unirnos a otros jugadores y enfrentarnos a muchos más por conseguir los escasos recursos de Marte. Literalmente, habrá que luchar por la supervivencia. Matar o morir, en muchos casos. Y si a eso le unes los misterios, el secreto de los restos del pasado y que «Memories of Mars» está ya en acceso anticipado pero aún tiene mucho que desvelar, la aventura no puede ser más apasionante. **A.C.G.**





STATE OF DECAY 2
El apocalipsis zombi ofrece un desafío de supervivencia similar, pero con otra ambientación.



CONAN EXILES
La supervivencia extrema de «Conan Exiles» hace del "crafting" parte de su esencia, también.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Ivory Tower/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 29 de junio de 2018

thecrew-game.ubisoft.com/the-crew-2/es-es/home

LAS CLAVES

- Será un juego de **velocidad y pilotaje,** centrado en la competición con vehículos a motor por tierra, mar y aire.
- **Recorreremos Motornation,** o lo que es lo mismo, todo Estados Unidos de costa a costa, convertido en escenario de carreras.
- Formaremos **equipos de hasta cuatro jugadores** para competir en las cuatro modalidades existentes.
- Podremos **pasar de un vehículo a otro solo** con pulsar un botón.

PRIMERA IMPRESIÓN

Los fans de la velocidad, el olor a gasolina, la goma quemada y las acrobacias aéreas se darán cita en un juego único que abarca todos los vehículos a motor imaginables.

THE CREW 2

¡La gasolina corre por tus venas!

En tan solo unos pocos días la competición habrá comenzado. De hecho, puede que incluso hayas probado ya la beta de «The Crew 2» cuando leas estas líneas, y es que los fans de la velocidad llevábamos mucho tiempo esperando la llegada del juego de Ivory Tower y algunos seguro que no han podido aguantar más.

Si conoces «The Crew», poco habrá que contarte sobre la esencia de su continuación, pero si eres nuevo en Motornation, seguro que te sorprenderá descubrir este enorme mundo abierto en que se convierte Estados Unidos en el juego. Un mundo abierto que huele a gasolina y goma quemada, donde las acrobacias aéreas son todo un espectáculo, las fuera borda vuelan sobre la superficie de ríos, lagos y las costas Este y Oeste, y los buggies, quads y motos todoterreno saltan sobre las lomas de bosques, desiertos y, sí, ciudades. Este, amigo, es el mundo soñado por los amantes de la conducción, los vehículos a motor y la velocidad extrema. «The Crew 2» está a punto de bajar la bandera y dar la salida a la competición de tu vida.

Por tierra, agua y aire

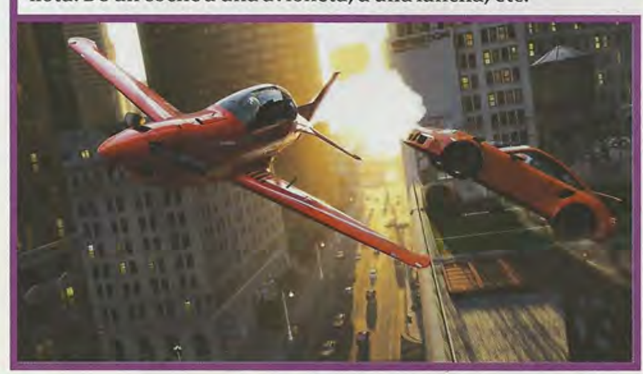
«The Crew 2» lleva la conducción y el pilotaje a una nueva dimensión trasladando la competición a entornos abiertos, en los que participar en cuatro tipos de pruebas: free style, street racing, pro racing y off road. Se corresponden con los tipos de "familias" –una especie de clases de corredores– a las que nos podemos unir y que nos conseguirán vehículos aptos para cada una de estas pruebas: corredores callejeros, profesionales, expertos todoterreno y amantes del estilo libre. Así, demostrar nuestra habilidad al volante –o manillar, o mandos– por las calles de Nueva York y Los Ángeles, los bosques del medio Oeste, las orillas de ambas costas o los cielos de todo el país estará al alcance de nuestras manos sin ningún problema.

Estos vehículos no serán solo la herramienta adecuada para demostrar esta maestría a sus mandos, sino que serán nuestra tarjeta de identidad en Motornation. La personalización estética y las mejoras serán uno de los pilares del diseño de la jugabilidad. Todo con el objetivo de convertirnos y convertir a nuestro equipo en el más

> **"EE.UU. se convierte en un enorme mundo abierto dedicado a la competición y la velocidad"**

Salta de un vehículo a otro con Fast Fav... ¡pulsando un botón!

Aunque «The Crew 2» es todo velocidad y la competición, la esencia del juego de Ivory Tower es la experiencia de pilotar vehículos radicalmente diferentes entre sí, y para potenciar esa experiencia se ha creado el Fast Fav. En resumen, podremos cambiar de un vehículo a otro al vuelo –¡a veces literalmente!– con solo pulsar un botón, entre todos los que formen nuestra flota. De un coche a una avioneta, a una lancha, etc.



Calienta motores y písale a fondo. ¡La carrera va a empezar! En solo unos días podremos disfrutar del mayor escenario dedicado al pilotaje visto en PC: Motornation.



¡Atraviesa el país montado en tu vehículo! Motornation es la cara competitiva de Estados Unidos, un enorme mundo abierto.





Se puede volar sobre el agua? ¡Claro que sí! En «The Crew 2», además, lo podremos hacer de varias maneras: pilotando lanchas o, literalmente, volando con avionetas a ras de agua. ¡Brutal!

respetado, temido y legendario de este mundo abierto de competición pura.

La creación de un equipo de hasta cuatro miembros será otro de los puntos clave de nuestra participación en Motornation. No se trata solo de competir de forma cooperativa contra otros equipos, sino combinar nuestras habilidades y elegir adecuadamente los vehículos y los desafíos en que participar, haciendo que, además, todos los jugadores disfruten del pilotaje de todos y cada uno de los vehículos, algo que podremos llevar a cabo, además, de la forma más sencilla imaginable: pulsando un simple botón, incluso en plena competición. Es el Fast Fav.

Esta opción de «The Crew 2» es una de las más atractivas y significativas de la filosofía del juego, pues es un sistema por el que cambiar al vuelo, de forma instantánea, de vehículo durante las competiciones.

¡Pasa los mandos!

Imagina –algo que será muy habitual en el juego– una carrera con coches, motos y avionetas por las calles de Nueva York. Una carrera en la que cada miembro del equipo se pondrá a los mandos de uno de estos vehículos. En plena pirueta sobrevolando los rascacielos, un compañero te pide que tomes el volante del coche que conduce porque sabe que dominas mejor los saltos sobre rampa que él. Pulsa un botón, cambia de vehículo e intercambia el puesto con él. El hará la pirueta, tú el salto y, si quieres, luego volveréis a vuestros sitios iniciales. El Fast Fav es algo que también estará disponible si juegas con un equipo manejado por la IA, pero el desafío será otro muy distinto, claro, aunque si de lo que se trata es de divertirse y pilotar a lo grande, no dudes de que lo harás una y otras vez, disfrutando como nunca.

Si eres fan de la competición, el motor, la velocidad y los desafíos –no tan– imposibles, seguro que ya estás probando «The Crew 2». Si no... ¿a qué esperas? En unos días, la competición arrancará. **A.P.R.**



SE PARECE A...



NEED FOR SPEED PAYBACK
La última entrega de «NFS» también ofrece un mundo abierto de juego, aunque menor.



THE CREW
El juego original sentó las bases para los desafíos y jugabilidad que ampliará su continuación.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Survival
- **Estudio/compañía:** Snail Games
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018 (acceso anticipado)

pixark.snail.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **aventura y supervivencia**, basado en el mundo de «ARK Survival Evolved».
- **Su estética y escenarios vóxel** están planteados para hacerlo atractivo a todo tipo de jugadores.
- Las misiones y escenarios se generarán de **forma aleatoria procedimental**.
- Podremos doméstícar y **entrenar a más de 100 dinosaurios** y otras criaturas salvajes.
- Incluirá **un modo creativo** que permitirá construir de todo.

PRIMERA IMPRESIÓN

El mundo de la supervivencia se abre con una estética atractiva a jugadores de todo tipo y edad, fusionando desafíos de creación con un estilo visual vóxel.

PIXARK

¡Supervivencia entre cubos!

Mientras sales a explorar en busca de recursos para tu refugio –hará falta algo más de madera para terminar de levantar las paredes y conseguir algo que haga fértiles los cultivos en que trabajas–, notas como el suelo parece temblar. No, no es un terremoto. A lo lejos, una figura se mueve en tu dirección, aunque parece no haberse fijado en tu presencia, realmente. Precavido, te escondes entre los árboles. Poco a poco se va dibujando el perfil de un enorme dinosaurio que se aproxima, pero te mueves entre dudas: ¿deberías huir? En realidad, estabas buscando uno para domesticar. Su fuerza vendría muy bien para desarrollar tu refugio,y explorar a sus lomos la isla. Combatirlo directamente no parece una buena idea. No has traído armas. Estabas trabajando en la creación de varias, pero ahora solo llevas herramientas básicas encima. ¿Qué hacer? A medida que el dinosaurio se acerca, te fijas en algo de lo más curioso. En realidad, lo de que se dibujaba su perfil era una forma algo poética de hablar, porque, ahora que te fijas, parece estar hecho de... ¡cubos! Y, además, ¡el mundo que te rodea también! ¿Qué es esto?

Supervivencia para todos los públicos

Esto podría ser perfectamente una experiencia cualquiera en el mundo de juego de «PixARK», el título de Snail Games que combina el desafío de supervivencia de «ARK Survival Evolved» con la estética de «Minecraft». Un mundo vóxel formado por módulos cúbicos –y algunos elementos poligonales, bien es cierto– en el que afrontar desafíos de supervivencia en un entorno que hace la experiencia más atractiva a todo tipo de jugadores, y también algo menos brutal y más divertida que en «ARK». Llamémoslo, si queremos, supervivencia "blanda", pero supervivencia al fin y al cabo.

Como es habitual en este tipo de juego, diversos factores clave definirán nuestra experiencia. La exploración, la recolección de recursos, la construcción de estructuras y de objetos, herramientas y armas, serán los cimientos en los que se asiente el desafío. En un mundo hostil, en este caso una isla misteriosa en la que nos vemos arrojados, encontrar refugio y comida es

> **“El mundo de «ARK Survival Evolved» se vuelve cúbico y apto para todo tipo de jugadores”**

Explora, doma, construye. ¡Sobrevive! «PixARK» adapta la esencia de «ARK Survival Evolved» con la estética de «Minecraft» y ofrece supervivencia para todos los públicos.

Construcción, dinosaurios y cubos desatarán tu creatividad

Además de juego de supervivencia en que la gestión de los recursos del entorno y la exploración son la clave para progresar, «PixARK» también ofrece un modo "creativo" en el que la construcción es la esencia. Está pensado no solo como un modo extra, sino como un entrenamiento intensivo en el que dar rienda suelta a nuestra imaginación con las posibilidades casi ilimitadas de «PixARK», aplicables al modo principal.





¿Es posible crear de todo en la isla del juego? ¡Sí! En la práctica la imaginación es el único límite para construir.





Un mundo plagado de dinosaurios. Las criaturas de «PixARK» no parecen tan feroces como las de «ARK», pero no te fíes. Hay que andar con cuidado y domarlos para aprovechar su fiereza.

lo prioritario, pero además deberemos tener en cuenta el entorno que nos rodea. Hasta 8 biomas –incluyendo junglas, desiertos, cuevas, etc.– y, claro, la fauna. Como en «ARK», en su versión cúbica los dinosaurios son las criaturas más habituales en el mundo. Y su presencia es hostil, pero también puede resultarnos muy útil.

Los dinosaurios en «PixARK» –con más de 100 tipos– pueden ser domesticados, entrenados y servirnos de montura. Pero también pueden tener otra utilidad, como arma y hasta como bestias de carga y más. Los habrá de distintos tipos, de tierra, voladores, etc. Y todos pueden dar mucho juego si probamos a experimentar con sus funciones. Y es que eso es lo mejor de un juego como «PixARK», que a su fascinante estética y mundo de juego se suma una libertad prácticamente absoluta para hacer lo que se nos ocurra, ya sea con un fin utilitario o de pura diversión. Sí, la supervivencia es el objetivo principal, pero «PixARK» también incluirá un modo de creación en el que dar rienda suelta a nuestra imaginación y diseñar y crear lo que se nos pase por la cabeza.

Nunca es igual

Además de esa libertad en el modo de crear objetos y explorar el mundo, «PixARK» une el hecho de que su diseño se basa en la generación procedimental del entorno y las misiones, es decir, que nunca veremos dos partidas exactamente iguales. Así, la caza, la siembra, la creación de objetos, armas y estructuras, el uso de recursos y más siempre cambiará, y luego, además, habrá que tener en cuenta el factor humano. Sí, «PixARK» podrá jugarse en modo individual o multijugador online, donde los conflictos y la colaboración siempre estarán presentes con otros jugadores, aportando ese aliciente de realismo e imprevisibilidad que hace a este tipo de juegos tan atractivo... si quieres, claro.

Si estás dispuesto a probar un desafío de supervivencia conocido, pero diferente, puedes entrar ya en el acceso anticipado. **A.P.R.**

SE PARECE A...



ARK SURVIVAL EVOLVED
La referencia directa del mundo de juego en que se basa «PixARK», con sus dinosaurios.

MINECRAFT
La estética de «Minecraft» es la inspiración directa de la que podemos ver en el «PixARK».



BAD NORTH

- **Género:** Acción/Estrategia/Simulación
- **Estudio/compañía:** Plausible Concept/Raw Fury
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Verano de 2018

www.badnorth.com

La defensa de un idílico archipiélago contra la invasión vikinga es la esencia de «Bad North», un juego indie que nos ofrece un desafío de acción táctica en tiempo real, con una progresión en dificultad continua. Pequeñas y delicadas islas, de aspecto encantador, pueden convertirse en trampas mortales o en el escenario de lecciones magistrales de estrategia bélica, desplegando nuestra habilidad defensiva contra el invasor. Cada isla se genera de forma aleatoria, y ofrece una sola oportunidad para triunfar en la batalla. Un desafío como pocos.

NOAHMUND

- **Género:** Rol/Estrategia **Estudio/compañía:** Estudio Ábrego/Square Enix
- **Idioma:** Español **Fecha prevista:** Verano de 2018

www.noahmund.com



El indie español sigue en auge. El juego de Estudio Ábrego entra en la órbita de Square Enix Collective y su lanzamiento es cada vez más cercano. El juego, una combinación de rol y estrategia con combates que rompen los esquemas habituales, en un giro hacia la esencia del ajedrez, lo convierte en un título realmente único y atractivo al que merece la pena seguir de cerca.

SPYPARTY

- **Género:** Estrategia **Estudio/compañía:** Chris Hecker/John Cimino
- **Idioma:** Inglés **Fecha prevista:** 2018

www.spyparty.com



Tras nueve años en desarrollo desde su idea inicial, Chris Hecker ha lanzado su «SpyParty» en el acceso anticipado de Steam. No estamos ante un juego de estrategia al uso, sino ante uno que hace del comportamiento y la interacción social su razón de ser. Dos jugadores, como francotirador o espía, tendrán que cumplir misiones que nos llevarán a averiguar quién es nuestro rival y vencerle.

PLANET ALPHA

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Planet Alpha ApS/Team 17 Digital
- **Idioma:** InEspañol (textos)
- **Fecha prevista:** Otoño de 2018

www.planetalpha-game.com

La exploración de un mundo alienígena poblado de criaturas fantásticas, entornos fascinantes, montañas flotante, es un desafío tan apasionante en «Planet Alpha» como el de descubrir cómo hemos llegado allí, recuperarnos de nuestras heridas y averiguar quienes somos, en realidad. Pero aún mejor es saber que, una vez llegado el punto preciso, podremos manipular la hor del día y usar el ciclo solar en nuestro favor, para evitar peligros o llegar a lugares inaccesibles. Un juego de factura visual hipnótica y plagado de desafíos de gran atractivo.



STATE OF MIND

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Daedalic/AvanceDiscos
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Agosto de 2018

www.daedalic.com

El Berlín de 2048 es el escenario en el que nos metemos en la piel de Richard Dolan, periodista que critica abiertamente la evolución que ha tomado la sociedad en la que drones, IA, la escasez de recursos, la vigilancia constante y los robots han tomado al asalto la vida humana, convirtiéndose además en objetivo de las fuerzas que luchan en una conspiración global que determinará el destino de la humanidad. Una trama, quizá no original, pero no así el espectacular diseño visual y el desarrollo de la acción y aventura de «State of Mind».



THE SINKING CITY

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Frogwares/BigBen
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Primavera de 2019

frogwares.com

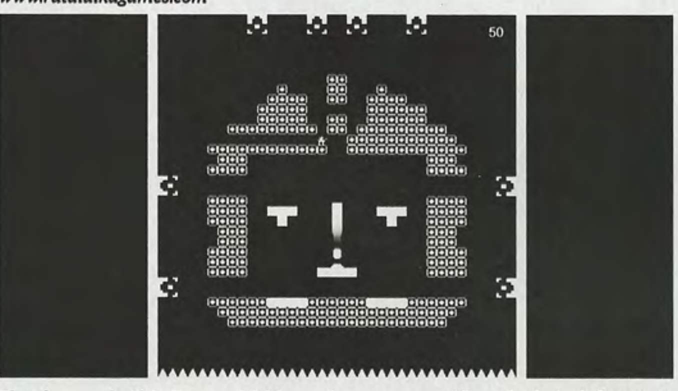


¿Por qué se inunda Oakmont? ¿Qué le ocurre a esta ciudad de Massachussets? Todo apunta a una realidad molesta que nadie quiere aceptar, pero que parece ser la única explicación: extrañas criaturas sobrenaturales son las responsables. El juego de Frogwares se adentra en los mitos surgidos de la mente de Lovecraft y poco a poco va mostrando nuevas imágenes de lo que nos espera en 2019.

ZERO ZERO ZERO ZERO

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Estudio/compañía:** Alvarop Games/Ratalaika
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Verano de 2018

www.ratalaikagames.com



Plataformas de 1 bit. Eso es «0000», un juego cuyos gráficos de "baja definición" encierran endiablados desafíos de plataformas para uno o dos jugadores -el juego cooperativo es una de sus posibilidades- en los cien niveles que ofrece. Si te parecen pocos, incluirá un editor para crear nuestros propios niveles , aunque superar a la velocidad de vértigo los 100 que traerá ya será todo un logro.



WARHAMMER CHAOSBANE

- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** Eko Software/BigBen
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Por confirmar

www.ekosystem.com

El universo Warhammer encuentra un nuevo miembro en el mundo del rol de fantasía con «Warhammer Chaosbane», confirmado oficialmente por BigBen y Eko Software -creadores de juegos como «How to Survive»- y que parece inspirarse en el estilo «Diablo» con acción en un entorno isométrico. El enemigo principal será el ejército del Caos y algunas de las razas jugables confirmadas serán humanos, altos elfos, enanos y elfos silvanos. De momento no se ha confirmado fecha ni muchos más detalles sobre trama o desarrollo. Habrá que estar atentos.



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

¡Así cambiarás la Historia!

Ni los dioses pueden augurar el resultado de la guerra más terrible de la antigüedad, entre Atenas y Esparta. Pero sea cuál sea... ¡lo decidirás tú!

Cuando Esparta ganó la guerra del Peloponeso y la Liga de Delos quedó disuelta, Atenas perdió su supremacía naval, la ciudad estado quedo prácticamente sometida y jamás recuperó su prosperidad. El final del s.V a.C. en fin, marcó el punto de inflexión en que el período dorado de la Grecia clásica tocó a su fin. Pero, ¿y si pudiéramos cambiar la Historia? De nuevo, «Assassin's Creed» aborda uno de los momentos clave que definieron el mundo tal como es hoy, y le da un giro de tuerca con «Odyssey». La nueva entrega de la saga, recién presentada en el E3 2018, se ha convertido en uno de los juegos más destacados de la feria, por múltiples razones. Y todas apuntan a enormes y muy buenas expectativas.

¿Quién es protagonista?

El primer punto que llamó la atención de «Odyssey» es su dualidad en el personaje protagonista. Podremos elegir, sin cambiar la trama, la historia personal o las habilidades y equipo, jugar como hombre o mujer. Alexios y Kassandra serán las dos caras del mercenario espartano en que nos convertiremos. Pero aquí llega el segundo punto importante del diseño de «Odyssey». Pese al origen espartano del pro-

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Quebec/Ubisoft
- **Fecha prevista:** 5 de octubre de 2018

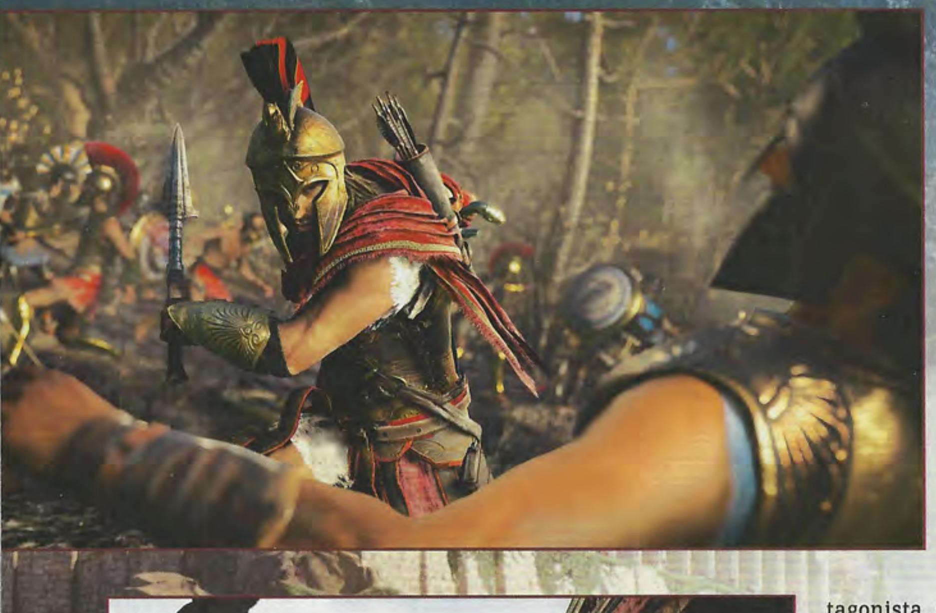
CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción, rol y aventura**, ambientado en la época de la Grecia clásica.
- La acción se sitúa en el momento de **la Guerra del Peloponeso**, a finales del s. V a.C.
- Podremos jugar como hombre o mujer, **Alexios o Kassandra**, escogiendo el sexo del protagonista.
- Seremos un **mercenario de origen espartano**, pero podremos escoger el bando por el que luchar.
- Volverán **las batallas navales**, y el nivel de personalización de personajes será total.



¡Esto... es... «Assassin's Creed Odyssey»! Viajamos de nuevo en el tiempo para revivir momentos históricos que han definido nuestro mundo actual. Es el turno de la Guerra del Peloponeso entre Atenas y Esparta, y sus aliados, en una aventura que jugaremos como hombre o mujer, Alexios o Kassandra.

¡Contempla la majestuosidad del Partenón! Aunque el origen del protagonista de «Odyssey» es espartano, tras ser repudiado por su familia se convierte en un mercenario que podrá luchar en la guerra que se avecina por el bando de Delos o de la liga del Peloponeso.





¡Cuéntenos, maestro Sócrates! Algunas de las figuras clave de la época en Atenas, como el filósofo, aparecerán como parte activa de la trama de «Odyssey», como ha ocurrido en anteriores entregas de «Assassin's Creed» con otras figuras históricas.

tagonista, será nuestra elección jugar en al bando de Esparta o el de Atenas. Esto, en cualquier caso, nos llevará a desarrollar una Odisea personal, partiendo ya de esta primera decisión, que puede cambiar la Historia tal y como la conocemos en esta trama de historia-ficción.

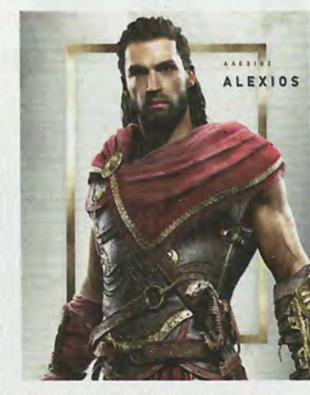
Guerra total en Grecia

Aunque «Odyssey» hereda buena parte de las mecánicas de «Origins» –que ya dieron un vuelco a ciertos diseños de la saga–, se intentará ir más allá en la personalización de las habilidades del protagonista y del equipo. Es algo que también potenciará el apartado de rol de «Odyssey», algo intencionado por Ubisoft Quebec, que además usará esto para ofrecer una nueva visión del combate en el juego.

En «Odyssey» las batallas adquirirán un tono épico y masivo,

“La Guerra del Peloponeso es el trasfondo de una aventura que redefinirá la Historia”

UNA ODISEA, DOS PROTAGONISTAS



Alexios: Es la figura masculina. Salvo su aspecto físico, tanto habilidades como historia personal y desarrollo de la aventura serán similares entre ambos: un mercenario espartano repudiado por su familia.



Kassandra: Es tan dura como Alexios, y si escogemos la opción femenina no variarán ni la trama ni las decisiones que podamos tomar en diálogos y acciones. Ni siquiera la parte más romántica. Todo es posible e igual.

PERSONALIZA COMO NUNCA AL PROTAGONISTA DE LA AVENTURA



El diseño de «Odyssey» toma la base de lo visto en «Origins» para apartados como inventario y menús. La personalización del equipo y las habilidades quiere ser, sin embargo, mucho más profunda para crear un personaje único.



Gracias a las mejoras en las tres áreas de definición de las habilidades del personaje podremos definir un estilo único de combate. Es muy similar a lo que ya pudimos ver en «Origins», cuando Bayek desarrollaba sus habilidades.

con luchas entre hasta 150 personajes por bando en algunos momentos. Y en medio, nuestro personaje, claro, con secuencias de lucha memorables con movimientos a cámara lenta, combos y ejecuciones brutales.

Es algo que también se extenderá al recuperado combate naval, con batallas y abordajes espectaculares, en escenarios brutalmente impactantes en lo visual, en el Egeo, el Adriático, etc. Una auténtica guerra total en la antigüedad clásica.

Súmale a todo esto que nosotros definiremos el desarrollo de la trama simplemente con las elecciones en los diálogos: un ataque, una retirada, una alianza, una relación amorosa... Sí, todo estará en nuestras manos, independientemente del personaje elegido como protagonista.

La Guerra del Peloponeso cambió el equilibrio de poderes y la Historia del mundo. «Odyssey» puede cambiar la misma saga de «Assasin's Creed». ¿Quieres ser protagonista? **A.C.G.**





El regreso de las batallas navales a «Assassin's Creed» será a lo grande. El Egeo, el Adriático, se convertirán en el escenario de las batallas navales entre los aliados de la Liga de Delos y la del Peloponeso, comandadas por Atenas y Esparta, respectivamente. ¿Decidiremos nosotros el futuro del Mediterráneo?

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Nos hemos paseado por las zonas indie del E3 2018 y nos han gustado muchas cosas. Hay títulos que destacan con solo un programador detrás, pero también nos hemos dado cuenta de cómo hay cada vez más indies que llaman la atención de las grandes compañías.

OUTER WILDS

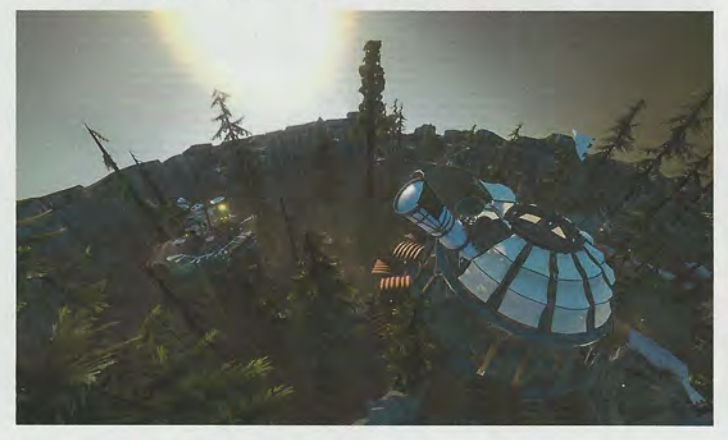
Misterios en 20 minutos

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Mobius Digital
■ **Lanzamiento:** 2018 ■ **Web:** *mobiusdigitalgames.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Nos ponemos el traje de astronautas con una propuesta curiosa. Tenemos solo 20 minutos hasta que una supernova nos hace volver a empezar. En este tiempo nos tendremos que empapar de lo que sucede a nuestro alrededor. Con un Sistema Solar por el que viajamos hasta el siguiente reinicio temporal. Esto nos obliga a no perder ni un segundo, hablar con los personajes y averiguar todo lo posible para buscar sentido a lo que vemos.

La perspectiva en primera persona nos permite sentir que somos protagonistas de una aventura espacial. Limitada solo a unos pocos planetas, pero con una mezcla de habilidad y exploración que promete ser muy adictiva. Cada lugar tiene una gravedad y otras características que lo hacen diferente. Con cuevas, edificaciones y cambios que invitan a sentir el paso del tiempo. El oxígeno, combustible y otros consumibles también nos pondrán de los nervios. Con una experiencia que queremos jugar cuanto antes.





EN CAMPAÑA

DOLMEN



Tras quedarse a la mitad de los 90.000 dólares en su campaña, parece que el equipo de «Dolmen» aún ve la meta. El juego sigue en desarrollo, con diseños que han enamorado a muchos y un vídeo espectacular que no parece haber bastado para atraer más fondos. Los brasileños de Masive Work Studio tienen activa su captación de fondos a través de PayPal y la página de Kickstarter visible. En cuanto al juego, los combates en primera y tercera persona, exploración o soporte RV nos dan una idea de lo que quieren abarcar.

■ *dolmengame.com*

ZOMBIE BATTLEGROUND



Desde ya esperamos ver versiones nuevas de «Zombie Battleground» con periodicidad mensual. El proyecto tiene un recorrido largo para su financiación de 215.142 dólares y no les va mal. Aunque habrá que ver hasta qué punto son interesantes sus hordas de no muertos en formato de cartas. Para quien lo apoye hay acceso a la beta, prevista para finales de 2018. También a las versiones tempranas. Desde esto hasta el nivel legendario, con viaje incluido a Tailandia, hay muchas opciones para apoyar el proyecto.

■ *kck.st/2LRmlfD*

El E3 es un feria pródiga en novedades de juegos de sagas renombradas y que aumentan el catálogo de las grandes compañías, pero es también un evento en el que los pequeños estudios y desarrolladores indie encuentran su hueco, y un lugar desde el que colocar a sus proyectos en el escaparate internacional. Lo hemos visto este año, quizá con más profusión, así como otras novedades en forma de demos, expansiones, y mucho más. De todo ello hay un poco en estas páginas, junto a producciones más cercanas a nosotros y algunos extras de esos que los fans del coleccionismo y el merchandising buscan para no dejar ni un pequeño espacio libre en sus estanterías. ¿Interesado en algo de todo ello? Pues no esperes más y empieza a descubrir todo lo que trae este mes la sección.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

CULTIST SIMULATOR

Los dioses alienígenas se van a poner de moda

■ **Género:** Estrategia ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Weather Factory
■ **Lanzamiento:** 31 de mayo 2018 ■ **Web:** *weatherfactory.biz/cultist-simulator*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Encontrar temas para juegos de cartas es algo sencillo. Da igual lo que se nos pase por la cabeza, porque seguro que vale. Aunque, para tener éxito, hace falta que las piezas encajen. Algo en lo que «Cultist Simulator» puede tener la clave, aunque falte una licencia llamativa. Invocar dioses capaces de aniquilar la humanidad suena a añejo, pero no pasa de moda y en seguida nos viene a la cabeza el innombrable. Estamos ante algo especial del creador de «Fallen London» y «Sunless Sea», Alexis Kennedy. Una halo apocalíptico lo envuelve todo mientras dominamos el arte de echar cartas.



NIGHT & DAY

Dos jugadores y un largo camino recorrido

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Español ■ **Desarrollador:** Ikigai Gameworks ■ **Lanzamiento:** 2019 ■ **Web:** *ikigaigameworks.wixsite.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Lo hemos visto en varias ocasiones y parece ser ya un proyecto maduro. La idea de tener dos personajes que coinciden la hemos visto hasta en tiempos de «Sol Negro». Pero ahora es un "runner" lo que tenemos delante. Uno en el que la dificultad promete momentos de tensión entre jugadores. Porque no todo es ver pasar el escenario y saltar de vez en cuando. Hay un gran trabajo de diseño y muchas horas de testeo: cooperación local, objetos que activar, una narrativa absorbente... El equipo madrileño Ikigai Gameworks de tiene 2019 marcado en Steam.

PIXELMANÍA

DARK DEVOTION



Artista, músico y programador forman el equipo en Hibernian Workshop, con un estilo de combate tan artesano como su historia y aspecto.
■ *darkdevotion.fr*

MILANOIR



Las chaquetas de cuero rojo nos invitan a pensar en cine negro italiano y sus píxeles son la mejor forma de mostrar la violencia del género.
■ *milanoirgame.com*

GUNMAN TALES



Representar hasta las líneas de una pantalla analógica es algo que nos ha atrapado en este juego del Oeste con aire a recreativa ochentera.
■ *fobti-interactive.com*

FELL SEAL: ARTIBER'S MARK



Quizá juegue en otra liga, a más resolución, pero este RPG por turnos no deja de recordarnos a clásicos del género en otros tiempos más calmados.
■ *fellseal.com*

Nuestra atención este mes se centra un poco en ese «Underworld Ascendant» que promete volver a ofrecernos sorpresas al estilo de la vieja escuela. Junto a franquicias, novedades y apuestas que sorprenden por arriesgar donde más caro puede salir, en tecnología.

DEMOS

SPACE INVADERS EXTREME



El clásico sube de resolución y añade algunos efectos para llama la atención. Aunque seguimos con la esencia por algún lado en esta demo.
taito.com/steam/sie

ANCESTORS LEGACY



Los escuadrones de «Ancestors Legacy» nos llevan a la Edad Media con 4 naciones en conflicto y estrategia en tiempo real.
destructivecreations.pl/ancestors-legacy

MOTHERGUNSHIP GUN CRAFTING RANGE



Antes de luchar, lo mejor es conocer nuestras armas. De eso va esta demo, que nos enseña cómo crear un arsenal y meternos en faena.
mothergunship.com

UNDERWORLD ASCENDANT

Más de un cuarto de siglo nos contempla

Género: Rol **Idioma:** Inglés **Estudio:** Interactive Stone **Disponible:** Septiembre 2018 **Precio:** Por determinar **Web:** *otherside-e.com*
INTERÉS:

La versión alfa ya está en marcha y miramos final de año con ganas de sentir el inframundo de «Underworld Ascendant». Estamos aún a la espera de que el juego esté listo, con versiones alfa y beta por medio, primero para quien ha apoyado el proyecto de forma colectiva.

«Underworld Ascendant» promete mantener casi todo lo que recuerdan algunos de «Ultima Underworld». Además, en su web tienen abierta una línea de sugerencias por si se nos ocurre algo que hayan pasado por alto. Su mundo subterráneo promete ser enorme, con recompensas a los más aventureros. También la historia tiene un aire épico. Pero es el motor «Improvisation Engine» lo que nos ocupa en este momento, porque puede ser la clave para experimentar una aventura única cada vez. El entorno cambia, los enemigos pueden aparecer en cualquier sitio y todo está preparado para inspirarnos y que el juego sea todo un desafío. Porque no solo se trata de jugar lo que nos hayan preparado. «Underworld Ascendant» puede dar mucho de sí como generador de retos para los demás, gracias a las herramientas que ofrece. Sí, se perfila como un auténtico vivero de mods y niveles.



Variedad a todos los niveles, desde diseño de escenarios hasta enemigos, es lo que nos promete esta nueva aventura de Richard Garriot.





DIARIO DE DESARROLLO

TERRAFORMING MARS



Una actualización del FAQ nos invita a eliminar dudas sobre el título y su estado, entre juego de tablero y PC.
steamcommunity.com/app/800270

OVERKILL THE WALKING DEAD



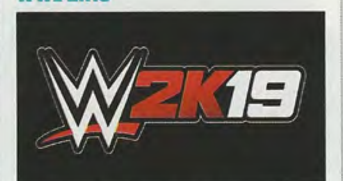
Por fin lo hemos visto en forma jugable en el E3 2018. Saldrá en noviembre y a base de vídeos empieza a presentar sus personajes.
overkillsthewalkingdead.com

BEYOND GOOD AND EVIL 2



Hemos visto que el mundo conectado de BG&E2 aún tiene mucho trabajo por delante. De momento, los vídeos nos dan pistas.
youtu.be/qz_F-Hb4xs4

WWE 2K19



La captura de movimiento va a buen ritmo en este título de lucha y espectáculo. Contamos con que cada luchador tenga su estilo único.
wwe.2k.com

Juegos recién salidos a los que se añaden complementos, así nos gusta. No en casos donde se notan las prisas por salir, sino en los que ya teníamos un buen juego y las mejoras son un regalo. Sobre todo, si llegan con algún que otro retoque para hacer la experiencia mejor.

WARHAMMER VERMINTIDE 2

Sin coste añadido y cargado de cosas que ponerte

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Fatshark **Disponible:** 12 de junio 2018 **Precio:** Gratis **Web:** *vermintide.com* **INTERÉS:**

Desde principios de junio vemos que Fatshark tiene claro cómo cuidar a los seguidores de «Vermintide 2», con más contenido sin coste adicional. También se suman desafíos, como el de Okri, con un libro que encontramos cerca de Lohner. La lista continúa con soporte para mods, de manera que empezamos a ver contenido no oficial que puede alargar su vida. Desde la web oficial, en su blog, podemos ver cómo empezar a usar las modificaciones y aprender de quien ya ha empezado con ellas.







Un libro es la llave para que accedamos a nuevos desafíos, aunque la compatibilidad con mod seguro que hace crecer el juego en meses próximos.

FROSTPUNK

Para que no se nos quite el frío

Género: Estrategia **Idioma:** Español **Estudio:** 11 bit studios **Disponible:** junio **Precio:** Gratis **Web:** *frostpunkgame.com* **INTERÉS:**

Empezamos por un modo supervivencia que ha llegado ya a «Frostpunk». Porque mantener la ciudad en activo no es el final del juego. Hay expediciones a la espera, con una colección de contenidos que ya podemos ver en el plan de 11 bit Studios. Una gran noticia para los aficionados que han apostado por el juego.



SKYFORGE OVERGROWTH

Todo crece en este mundo verde

Género: MMORPG **Idioma:** Inglés **Estudio:** Allods **Disponible:** 11 de abril 2018 **Precio:** Gratis **Web:** *sf.my.com* **INTERÉS:**

«Skyforge» es un juego online con un modelo que nos permite empezar sin pagar. Sus actualizaciones gratuitas le dan un aire de novedad que puede atraer a más jugadores. De eso va «Overgrowth», con la diosa Tessa y sus seguidores que vuelven de un viaje a otro planeta, ahora, de nuevo en Aelion.



MODS

GTA V
NATURALVISION



Otra revisión de «NaturalVision» nos invita a recorrer las calles y parajes de «GTA V» con unos colores, sombras y efectos increíbles en PC.
gta5-mods.com

SKYRIM / THE WITCHER 3
EASTSHADE



Gracias a este juego, a finales de año podremos ver los mundos de nuestros parajes favoritos desde el punto de vista de un artista.
eastshade.com

COMPANY OF HEROES
STAR WARS



Sabes que un juego no ha recibido su mod definitivo hasta que llegan las tropas de asalto de Star Wars.
moddb.com/mods/starwars-frontlinesthe-galactic-civil-war

DUKE NUKEM
TOTAL MELTDOWN TC



Un mod total nos trae a PC la versión de PlayStation en 1997.
moddb.com/mods/dntm/downloads/duke-nukem-total-meltdown-tc-v103

Con herramientas como Unity podemos tener un mundo abierto y divertido en pocas horas. Estamos ante una verdadera lluvia de experiencias libres creadas por nuevos talentos. Mientras, nos paseamos por Blackfaith, algunas betas y las descargas del mes.

ACTUALIZADOS

EARTHLOCK



«Earthlock» no recibía tanta atención hacía tiempo como con la actualización de primavera.
snowcastlegames.com

LOS SIMS



Las cuatro estaciones se suman como pack. La familia Climate, en la galería, nos acompaña esta vez.
ea.com

FAR CRY 5



Vietnam es parte del conflicto ahora. Ayuda a entender el porqué de ciertas situaciones en el juego.
ubisoft.com

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE



Rum Runners es un pack gratuito para el JDR que aporta nuevos objetos.
eternity.obsidian.net

RACEROOM



Este simulador sigue con su colección, que recientemente creció con más AMG de Mercedes.
game.raceroom.com

BLACKFAITH

Del podcast al juego

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** Jubstudio **Lanzamiento:** 28 de mayo 2018 **Web:** *facebook.com/Black_Faith-1916222778690006*
INTERÉS:

Partimos de una base curiosa y, al mismo tiempo, original. Si ya habíamos visto comunidades de usuarios que se convertían en juegos, esta vez le toca a un podcast. Uno con historias de miedo que no paran de crecer en número, al mismo tiempo que su calidad mejora. Es una fuente infinita de recursos, donde muchas veces flaquean los juegos. La inspiración nos engancha y consigue que queramos saber más. ¿Qué te parece?

Como proyecto, porque es solo eso, Blackfaith necesita aún del apoyo de la comunidad. De los jugadores, porque seguidores fieles ya parece tener. La versión en acceso anticipado permite contribuir a su desarrollo. Dentro del juego nos encontramos un entorno rico, donde tenemos que sobrevivir y descubrir. Lo hacemos al ritmo que crecen los contenidos y se solucionan fallos. Mientras los ciclos de día y noche se suceden.

De momento hay poco que hacer, pero nos resulta curioso investigar cómo puede crecer un título así. Mientras se comparte información tan detallada como los ingresos por zonas del mundo. Nosotros buscamos objetos y nos las ingeniamos para ver si tienen utilidad en un mundo detallado, donde la iluminación destaca frente a la tosquedad de su interfaz.



Las bases para el juego parecen plantadas. El sistema de iluminación, con ciclos de día y noche, es muy apropiado para un título de supervivencia.





APÚNTATE A LA BETA

BLESS ONLINE



Neowiz tiene abierto un frente muy interesante con «Bless Online», que busca su hueco entre juegos con una calidad visual y técnica elevados. De momento, lo podemos probar desde Steam y aportar nuestras opiniones para ver cómo evoluciona, en el acceso anticipado.
blessonline.net

FRACTURED LANDS



Aquí tenemos uno de los títulos más concurridos en la zona indie del E3 2018. Sus coches en plena carrera mortal tenían un poco de Mad Max, pero más aún de otras experiencias que nos suenan, con su mundo desértico y armas con las que luchar por el combustible.
fractured-lands.com

Las consolas se llevan últimamente algunas ediciones especiales que envidiamos en PC. Pero hay mucho material que podemos sumar a nuestras colecciones. Lo importante, eso que colocamos en la estantería, no va a dejar de llegarnos y con sorpresas.

THE ELDER SCROLLS SUMERSET COLLECTOR'S EDITION

En el lugar de los Altos Elfos

Género: Rol/Online **Idioma:** Inglés **Estudio:** Bethesda **Lanzamiento:** 21 de mayo 2018 **Precio:** 99,95€ **Web:** *elderscrolls.com*
INTERÉS:

Seguimos sin tener «The Elder Scrolls Online» traducido al español, pero al menos recibimos nuevos contenidos. En este caso, «Summerset» nos lleva al hogar de los Altos Elfos. Durante la Segunda Era, sin emperador en el trono y enemigos que ponen Tamriel en peligro. El lugar que descubrimos en esta ocasión es Estivalia, que abre sus fronteras a extranjeros.

En cuanto a la versión coleccionista, los añadidos digitales incluyen una montura. Algo que puede traer recuerdos a los veteranos en la saga. También vemos una mascota, Fledgling Gryphon, junto al pack de gestos House of Reveries. Hay más añadidos, como el aspecto Divine Presecution o el Psijic Scrying Talisman.

De los elementos físicos destaca una réplica del monumento a Daedric Prince Mephala. Este viene acompañado del diario de Razum-dar, con el saber sobre la expansión «Summerset» y lo que esta presenta. También encontramos un mapa y una caja metálica, así como códigos para la descarga del pack de reserva, Queen's Bounty. Por supuesto, esta versión incluye acceso a «The Elder Scrolls Online», que tiempo atrás cambió su modelo de pago mensual obligado.



La colección de elementos digitales que incluye esta versión de «TESO Summerset» se centra en lo estético, pero no deja de lado la típica figura, el libro o un mapa.

DE COMPRAS

ARTORIAS

Totaku se lanza de lleno a cubrir cualquier espacio de nuestras estanterías, esta vez, con el personaje de «Dark Souls III», por 14,95€.
game.es

BULMA DRAGON BALL

Búscalo por Bandai Tamashii Nations S.H. Figuarts Bulma Dragon Ball y verás que estas figuras articuladas no tienen igual, como comprobamos en el pasado E3.
amazon.com

FALLOUT 4



La moda nos lleva a pensar en «Fallout 76», pero aún hay mucho de «Fallout 4» por disfrutar, como esta réplica de 53 cm con superviviente y can... por casi 500€.
amazon.com

RICK AND MORTY



Llámalo Rickinillo, si quieres, pero el original es Pickle Rick y está en la colección de Funko Pop! No podíamos resistirnos a su poder desatado.
amazon.es

PARA TU COLECCIÓN

OVERWATCH ORIGINS COLLECTOR'S EDITION



Esta versión enorme incluye la estatua de Soldado 76 con un tamaño de unos 32 cm. Además, la caja trae también un estuche en metal y un libro de ilustraciones a todo color con 175 páginas. La banda sonora tampoco falta, con 21 temas, junto a 12 postales exclusivas para esta edición. Los 169€ que cuesta están bien justificados.
amazon.es

LECTURAS

BIENVENIDOS A SILENT HILL



Con una linterna como obsequio exclusivo en compras online, este libro cuenta con el detalle para sorprendernos. En un tiempo donde la saga de Konami ha generado emociones y desilusiones, un repaso nos viene bien. Sergio Lifante "Quetzal" analiza la historia con detalles que nos sitúan. Que mezclan las influencias con lo que han creado los fans en torno a «Silent Hill», con momentos brillantes y otros que bien merecen un borrón y cuenta nueva.
heroesdepapel.es

■ **Evento:** Fortnite Pro Am ■ **Juego:** Fortnite ■ **Compañía:** Epic ■ **Lugar:** Los Ángeles ■ **Fecha:** 12 de junio 2018 ■ **Web:** *epicgames.com*

FORTNITE PRO AM EN PLENO E3 2018



El futuro competitivo de «Fortnite» puede pasar por los espectáculos en vivo y retransmitidos entre famoseo y jugadores profesionales.

Hablamos de ElRubius como responsable de un cambio en la forma de entender los eSports, por mover un torneo de 100 youtubers y «Fortnite» por medio, con récord incluido en Twitch. Aunque haya caído pocas semanas después, durante el E3 2018 y la conferencia de Xbox. Eso sí, no podemos negar que Epic tiene mucho para celebrar.



El pasado 12 de junio vimos cómo Rubius volvía a jugar, aunque en un estadio de fútbol en Los Ángeles. Era un torneo con tres millones de dólares en juego, pero con una causa benéfica como destinataria del dinero. Lo vemos como algo a repetir, con variaciones, entre Windows 10 y Xbox One esta vez. Pero con vistas a que la fórmula varíe para alcanzar nuevas cotas de audiencia. ¿Será este el camino para futuro de los eSports?



■ **Evento:** Pro League / Six Invitational ■ **Juego:** Rainbow Six Siege ■ **Compañía:** Ubisoft ■ **Lugar:** Global ■ **Fecha:** hasta mayo 2019 ■ **Web:** *ubisoft.com*

RAINBOW SIX REPARTIRÁ BENEFICIOS



Apostar por un equipo profesional de eSports es una inversión millonaria y ayudas como la de Ubisoft a los clubes pueden marcar el camino.



En eSports hay muchas cosas que aprender o copiar de los sistemas de franquicias, como el que rige la NBA. Los presupuestos que intentan equilibrar la calidad, la vinculación de ciudades o que estas puedan cambiar de equipo está en el horizonte. Pero con «Rainbow Six» y su "Programa Piloto" vemos otra novedad. Que los jugadores y organizaciones profesionales consigan ingresos extra del juego. Hasta mayo de 2019 lo veremos aplicado en la Pro League y hasta el Six Invitational, con más beneficios para los clubes implicados. Estos incluyen a PENTA Sports y Vitality de la UE, Evil Geniuses, Rogue, SK Gaming, Mousesports de Norteamérica, FaZe Clan, Team Liquid e Immortals de LATAM, así como FNATIC y Ninjas in Pyjamas.

SALÓN DE LA FAMA

KURO "KUROKY" TAKHASOMI



Nos subimos a la cima de la tabla de clasificación en cuanto a jugadores de «DotA 2» con "Kuroky". El representante de Alemania ha sido uno de los máximos exponentes en el DotA : Allstars y su carrera viene de lejos. En cuanto a ingresos, también está en los primeros puestos, con casi dos millones y medio de dólares en 2017. Esto deja claro el nivel de la competición profesional en el título de Valve, sobre todo para quien es capaz de ganar The International.

Considerado como uno de los cinco mejores jugadores de «DotA» de todos los tiempos, parece que su ejemplo ha servido para que muchos apuesten por una carrera profesional en este eSport. Uno que no goza de demasiada popularidad en España, pero que reporta grandes beneficios a sus mejores jugadores.



"Kuroky" nació en 1992 y ha ocupado el primer puesto en el ránking mundial de «DotA 2», con unos 90 torneos a sus espaldas y rumbo a cuatro millones de dólares en premios.

Club: Movistar Riders **Juego:** League of Legends **Equipo:** Zombie Unicorns **Evento:** GIRLGAMER eSports Festival **Fecha:** 20 a 22 de julio 2018 **Más detalles:** *movistarriders.gg*

MUJERES, ESPORTS Y UNICORNIOS

Movistar Riders suma esfuerzos para conseguir que equipos femeninos y mujeres compitan al mismo nivel, con el apoyo del club madrileño.

El nombre de Zombie Unicorns sirve para identificar un equipo de «LoL» compuesto por mujeres. Este ha sido recibido por Movistar Riders para potenciar uno de los temas pendientes en la competición. Equipos femeninos difícilmente tienen las mismas facilidades o acceso a recursos que los masculinos. En el caso del club madrileño son muchos, con fisioterapeutas, dietistas, médico, entrenadores o instalaciones de lujo. De esto se benefician ya las componentes de Zombie Unicorns, que estarán en GIRLGAMER eSports Festival de Estoril.

Con la competición de «League of Legends», tras la Dreamhack Summer de Suecia, Laura 'Aryenzz' Muñoz, ADCarry, Patrycja 'Reniferka' Krumin, Jungla, Ivana 'Kaem' Kortová, TopLaner, Tanja 'Escape x3' Reither, MidLaner y Marlies 'Maestra' Brunnhofer, Support tienen por delante más campeonatos con los que demostrar su nivel y ganar puestos, al tiempo que reputación.





Evento: Forge of Champions **Juego:** League of Legends **Compañía:** LVP **Fecha:** Junio a septiembre 2018 **Más detalles:** *forgeofchampions.com*

FORJA DE CAMPEONES

Una final en Barcelona pondrá el broche al evento de LVP y Riot que pretende ser el más importante de Reino Unido.

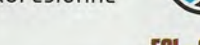
FORGE OF CHAMPIONS
LEAGUE OF LEGENDS

Riot ha anunciado un acuerdo junto a LVP para montar la mayor competición del juego en Reino Unido. «League of Legends» será protagonista de Forge Champions, donde el veterano de Wargaming.net, Mo fadl, destaca el papel de la empresa de eSports. Ahora en Riot, confía en que el torneo cuente con grandes talentos. La final atravesará fronteras y tendrá lugar en Barcelona, donde LVP tiene su sede.



LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS







LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

UNIVERSITY

LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



FORNITE REPARTIRÁ 100 MILLONES

Además de los torneos de youtubers, en Epic Games han establecido una bolsa de 100 millones de dólares para su torneo de eSports su primer año.
epicgames.com

AMD Y FNATIC

AMD actuará como socio exclusivo de Fnatic en cuatro categorías de hardware para gaming de competición: placas base, GPU, CPU y ordenadores portátiles.
amd.es

TEMPLADO

mixer

ESL TAMBIÉN EN MIXER

La inversión de Microsoft por publicitar su servicio parece conseguir socios como ESL, que en el aniversario del servicio de streaming añade eSports entre su oferta.
esl.com

MOVISTAR RIDERS Y RSS

El club madrileño ha presentado su equipo de «Rainbow Six Siege», "Jinetes del espacio", tras clasificarse para la ESL Masters Rainbow Six de ESL.
movistarriders.gg

FRÍO

QUEJAS EN EL PRO AM DE FORNITE

Jugadores profesionales se han quejado de los emparejamientos y del ratón utilizado en el Pro Am de «Fortnite», olvidando que era por una buena causa.
epicgames.com

¿JUGADOR PROFESIONAL DE 13 AÑOS?

«Fortnite» parece llevar la contraria a las organizaciones que velan por la profesionalización de los eSports, con Mongraal en las Grand Finals of KEEMSTAR con el equipo Team Secret.
twitch.com

EN PORTADA MESSIAH

¡Una portada celestial!

Todas las épocas tienen sus compañías y creadores icónicos, y hace un par de décadas el nombre de Shiny Entertainment, tras nombres como «Earthworm Jim» o «MDK», estaba en lo más alto. A ello contribuía también el carisma de su fundador –como puedes ver más abajo– y lo rompedor, irreverente y revolucionarios de sus juegos. Y «Messiah» quería tenerlo todo, y llevarlo a nuevos límites. Y es que el proyecto de Shiny llegó incluso a ser acusado de cruel, repelente y sádico por sectores próximos a organizaciones cristianas, amén de casi blasfemo. Todo, por su protagonista, el querubín Bob, enviado a la tierra –una Tierra cyberpunk y futurista– por Dios para evitar el fin del mundo antes de tiempo.

Sea como fuere, «Messiah» fue un proyecto que en su momento abordaba el desarrollo de un motor gráfico de vanguardia que usaba la tecnología de teselación como punta de lanza, amén de un diseño original y un montón de ideas realmente innovadoras.

El desarrollo fue más complicado de lo que se preveía –el estudio, además, era bastante pequeño pese a su prestigio– y unos cuantos retrasos y algunos bugs de lanzamiento no contribuyeron a su éxito. Pero antes, durante el desarrollo, pudimos visitar Shiny y hablar con sus responsables, y te desvelamos muchos de sus secretos en este avance. Que mereció una portada celestial.



RT-DAT. Real Time Deformation and Tesselation. Esa era la base del motor, que prometía ser una revolución.



MICROMANÍA 35, TERCERA ÉPOCA
Hace 20 años, cada nuevo proyecto de Shiny provocaba un sinfín de rumores, especulaciones y promesas, que hablaban de tecnologías punteras y diseños de jugabilidad vanguardistas. «Messiah» prometía todo, y por ello mereció esta portada.



Todos querían acabar con el pequeño Bob. Aunque, claro, menuda ocurrencia de Dios enviar a un pequeño querubín a evitar el fin del mundo. ¡Vaya papeleta!



EL PERSONAJE DAVID PERRY

Uno de los personajes más icónicos de la industria hace años, al nivel de Molyneux o Romero. Y, como ellos, a veces acusado de ser un vendedor de humor. Pero talento al creador de «Earthworm Jim» no se le puede negar, tanto para el desarrollo como el marketing. Hoy, el fundador de Shiny y Gaikai se dedica a ayudar a nuevos talentos a entrar en la industria.

DESTACADO
BLADE RUNNER
El futuro estaba cada vez más cerca



La esperadísima adaptación de la distopía de «Blade Runner» a videojuego, con Westwood Studios como responsable, hizo correr tíos de tinta, especulaciones y rumores durante meses, pero cuando pudimos visitar las oficinas del estudio en Las Vegas, ver el juego y preparar una avance del mismo, nosotros mismos estábamos más nerviosos y emocionados que el fan más recalcitrante. «Blade Runner» prometía meternos dentro de la película –y lo conseguía en gran medida– recreando muchos de sus icónicos escenarios, situaciones y ambiente, con una aventura que se adelantaba en lo tecnológico a todos sus competidores y que nos trasladaba al futuro de la ciudad de Los Ángeles y los replicantes. Un juego tan fascinante como la historia de su desarrollo.





CARMAGEDDON

Era el momento de la controversia con el polémico «Carmageddon», pero la realidad es que el éxito del juego era innegable, pese a su nivel de violencia explícita. Así que no había mejor momento tampoco para lanzar un completísimo especial de 32 páginas en el que te contábamos todos los secretos de pilotos, coches y trucos para convertirte en un auténtico maestro al volante. ¡Una guía salvaje!







MICROMANÍA 35 TERCERA ÉPOCA

Aventuras, acción, deportes... ¡Cuántos recuerdos de tantos géneros, juegos y compañías había en las páginas del número 35 de Micromanía!



ATLANTIS

La hoy desaparecida Cryo fue, durante años, una de las compañías más destacadas del desarrollo de juegos en Francia, con sagas como la genial «Atlantis».



TUROK. DINOSAUR HUNTER

De la consola al PC, uno de los juegos más espectaculares del momento, de la mano de Iguana y Acclaim, llegó para sumergirnos en un "Jurassic Park" interactivo y brutal.



KICK OFF 98

Seguro que los más veteranos recuerdan la saga «Kick Off» con cariño, incluso en sus postrimerías, como en la entrega del 98, que ya adoptaba los entornos 3D.



ECSTATICA II

La acción, fantasía y desafíos de «Ecstatica 2», y su fascinante tecnología gráfica, amén de su dificultad, nos llevó a preparar una completa y merecida guía.

EN PORTADA
SPARTA
Esto... es... ¡Micromanía!

Playlogic había convertido lo que luego sería «Sparta» en uno de los grandes tapados del E3 del año anterior a su lanzamiento, y tras el paso por la adaptación de FX, el excelente juego de estrategia apareció en España con el subtítulo de «La Batalla de las Termópilas», no sin antes ocupar la portada del número 154 de Micromanía, en el que nos asomábamos a sus características principales en un completo reportaje, donde conocimos a las tres facciones jugables que incluiría, su fascinante dirección artística y las posibilidades que encerraba un juego que daba un pequeño vuelco a los habituales títulos de estrategia bélica de la época, centrados en ambientaciones modernas y futuristas.

En «Sparta» descubrimos un juego que combinaba historia, diversión, jugabilidad y tres campañas diferentes, una por cada facción, para darnos una perspectiva lo más completa posible de algunos de los escenarios históricos más fascinantes de la antigüedad: Salamina, Platea, las Termópilas... Los nombres de Leonidas y Jerjes, popularizados por la película "300" solo un año antes, de repente se convertían en protagonistas en nuestro PC. Un momento para disfrutar de la Historia... del PC.



Las tres facciones de «Sparta» incluían a la nación que daba nombre al juego, más persas y egipcios.



Batallas en campo abierto, asedios, desembarcos... Todo tenía cabida en el estupendo juego de estrategia que FX nos trajo hace ya una década.



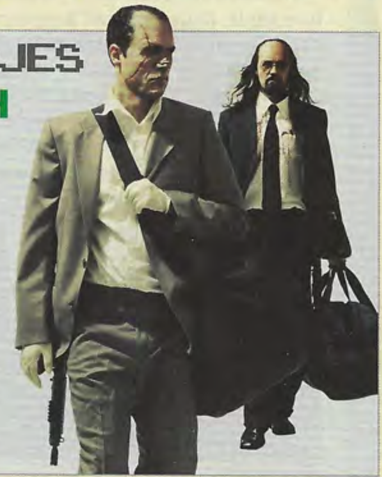
MICROMANÍA 154, TERCERA ÉPOCA

Un gran juego de estrategia histórica -que devino en saga- de la mano de Playlogic, WorldForge y FX ocupaba la portada del número 154, pero hay que reconocer que el resto de contenidos de este mes destacados en la primera página, era muy jugoso.



LOS PERSONAJES
KANE Y LYNCH

La pareja de criminales diseñada por IO Interactive en el divertido e intenso «Kane & Lynch Dead Men» nos trajo a dos de los personajes más carismáticos de hace una década. Poco después del estreno del juego, se anuncio que habría una película basada en el mismo, protagonizada por Bruce Willis y Jamie Foxx que nunca acabó por hacerse realidad. Habría sido genial.



DESTACADO
EL UNIVERSO EN GUERRA

Estrategia para conquistar el universo





Aún quedaban años para el estreno de «StarCraft II», pero muchos estudios y compañías apostaban por la estrategia bélica futurista con la inspiración del juego original de Blizzard. Uno de los más atractivos del momento, del que vimos sus primeras imágenes y características en el número 154 de Micromanía, era «El Universo en Guerra», con el que Petroglyph y SEGA apostaban también por un conflicto global a tres bandas, con varias facciones alienígenas que se enfrentaban en nuestro planeta por su conquista. ¡Vaya pintaza tenía!





FX Y NAVY MOVES

Hace una década FX Interactive estaba en todo lo alto, y entre sus planes de expansión estaba entrar de nuevo en el desarrollo, con algunos de los clásicos de la época de Dinamic, con «Navy Moves» como uno de sus proyectos, que apostaba por el formato episódico. Además, buscaban probadores oficiales para sus betas, como comentamos en un completo reportaje.







MICROMANÍA 154 TERCERA ÉPOCA

Aunque la estrategia ocupaba la portada y buena parte del contenido de este número, en páginas interiores la acción también tenía gran espacio.



BORDERLANDS

El divertidísimo «Borderlands» empezaba a dejarse ver, con algunas imágenes espectaculares que luego se convertirían en un sensacional juego de la mano de 2K.



GEARS OF WAR

Había arrasado en Xbox 360 y ya estaba en camino hacia PC. «Gears of War» quería marcar también un hito nuestros ordenadores. Y la adaptación fue estupenda.



CLIVE BARKER'S JERICHO

El espectacular «Jericho» fue uno de los juegos más impresionantes que nos trajo Mercury Steam en PC hace una década. Acción, terror y gore a mansalva.



KANE & LYNCH DEAD MEN

La pareja más enloquecida del crimen estaba a punto de llegar al PC. El carisma de los personajes era brutal, y el juego prometía ser aún mejor. ¿Los recuerdas?

CLÁSICOS DE VUELTA

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



La cuarta entrega de «Monkey Island» regresa al PC tras casi dos décadas, por 9€, para seguir las aventuras de Guybrush, disputando nuevos duelos de insultos.
■ *www.gog.com/game/escape_from_monkey_island*

MISSION CRITICAL



A medio camino entre el "homenaje" a "Star Trek" y una epopeya espacial, repleta de secuencias FMV, «Mission Critical» llega directa desde 1995, por 5€.
■ *www.gog.com/game/mission_critical*

PANZER CORPS



El tercero de los clásicos de este mes es también el más joven, con solo una decada de vida. «Panzer Corps» y su estrategia por turnos vuelven con toda su esencia y el sello de calidad de Slitherine.
■ *www.gog.com/game/panzer_corps*

Este mes el hardware manda, con regresos de consolas míticas, pero también con las malas noticias de un proyecto que se ha quedado en el limbo y el adiós a un mito de la industria.

INTELLIVISION VUELVE A LA VIDA EN EL SIGLO XXI

Tommy Tallarico confirma que en otoño regresa la mítica consola

■ **Proyecto:** Intellivision (consola) ■ **Idioma:** Por confirmar ■ **Estudio/compañía:** Intellivision Entertainment ■ **Lanzamiento:** 1 de octubre
■ **Precio:** Por confirmar ■ **Más información en:** *www.intellivisionentertainment.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Fue la primera consola de 16 bit y era todo un Rolls-Royce para la época, compatible con teclado, y con una vida que abarcó tres generaciones. Ahora, Intellivision vuelve a la vida gracias a Tommy Tallarico –un veterano de la industria– que ha reunido a parte de los miembros del equipos de diseño y desarrollo de la máquina original, de cara a ofrecer un hardware que quieren que sea sencillo y asequible, para toda la familia.

La idea viene de la experiencia que el propio Tallarico tuvo cuando era joven con su Intellivision, con juegos divertidos y con los que disfrutaba toda la familia. Desde luego, estará muy lejos de proyectos como el de Atari VCS o las consolas retro mini tan en boga. No se sabe mucho de sus característicos, juegos ni especificaciones, pero se ha confirmado que estará disponible a partir de octubre.
www.intellivisionentertainment.com



El diseño original de la Intellivision en 1979 resulta hoy en día cualquier cosa menos atractivo, pero es totalmente reconocible y con una personalidad única.

ÚLTIMO ADIÓS AL COFUNDADOR DE ATARI

TED DABNEY FALLECE A LOS 81 AÑOS

Quizá no era tan conocido para el gran público como Nolan Bushnell, con quien se le puede ver en la imagen de la derecha –Dabney a la izquierda y Bushnell a la derecha–, pero era uno de los fundadores de la mítica Atari junto al citado Bushnell y Al Alcorn. A finales de mayo falleció a los 81 años, por un cáncer, siendo tan responsable como sus compañeros de haber sentado las bases de una industria que ha provocado un impacto cultural y social como pocas en el s. XX y lo que llevamos del XXI. Su carrera no habría sido igual de nio haber conocido a Bushnell en Ampex a finales de los años 60, momento en el que ya empezarona pergeñar la idea de los salones recreativos. Aunque abandonó Atari en 1973, siguió colaborando con su amigo en distintos proyectos a lo largo de los años. Es uno de los responsables directos de la creación de «Pong», aunque, curiosamente, admitía que nunca le gustó el nombre del juego pese a ser lo mejor que se les había ocurrido para él. D.E.P.



INDIEGOGO CONFIRMA EL GAME OVER PARA VEGA+

El proyecto está parado por Indiegogo y en el limbo

Proyecto: Hardware Vega + (ZX Spectrum portátil) **Estudio/comp.:** Retro Computers **Lanzamiento:** Por confirmar
Más información en: *www.indiegogo.com*



El retraso que venía acumulando Vega +, tras un lanzamiento programado para septiembre de 2016, tenía, desde hace mucho, a los "backers" del proyecto de Retro Computers con la mosca detrás del la oreja. Indiegogo había dado margen a la compañía británica para poner al día sus planes y mantener a los inversores tranquilos, pero el ultimatum lanzado para que a mediados de junio se empezaran a distribuir las primeras unidades y se enviara una a Indiegogo, para comprobar la viabilidad del proyecto, no ha funcionado. Puede que, finalmente, Retro Computers llegue a lanzarla, pues así lo afirman, pero hasta su web oficial está desactivada. ¿Game over definitivo para Vega+?
www.indiegogo.com



El atractivo diseño de Vega + era una de sus señas de identidad, como lo fue en su momento el de ZX Spectrum, pero actualmente no se sabe si se hará realidad.

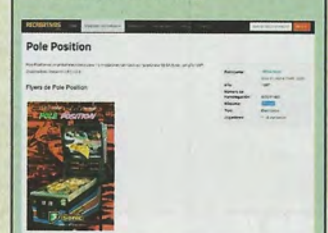


LA WEB DEL MES

RECREATIVAS.ORG



Ni consolas, ni micros domésticos. La web del mes se dedica en esta ocasión a las máquinas más míticas: las recreativas. Recreativas.org es todo un fascinante archivo de máquinas recreativas en España en el que se recoge información, documentación e imágenes de nombres realmente míticos en la industria. «Coco Loco», «Crockman», «GranRally», «Astro Fighter», «Squash», «Target Hits» y mucho más, con compañías como Galeco, Playmatic y más, recogidas en esta enorme base de datos que crece día a día. Merece la pena la visita.
www.recreativas.org



Los archivos de videojuegos son enormes, pero como no solo de ellos vive el fan, también hay bases de datos de máquinas de pinball, electromecánicas y muebles.



¿CÓMO SERÍA «UNREAL TOURNAMENT» PARA ATARI 2600?

UT 2600

Lo que en el argot se suele llamar un "demake" –es decir, una versión retro de un juego contemporáneo– es lo que se les ha ocurrido a los chicos de Megga Games, al realizar una adaptación de «Unreal Tournament» para Atari 2600. Sí, como lo acabas de leer.

Aunque la idea original es adaptar el juego para lanzarlo en un cartucho que se pueda utiizar en la consola, de momento su beta abierta se puede probar en navegador o en forma de ejecutable en el PC. Vale, no es que use precisamente el motor «Unreal 4», pero la idea es de lo más divertida. Y la verdad es que mola.
www.ut2600.com





EL FIN DE LA OSCURIDAD

Nuevos monitores 4K HDR con G-Sync y FreeSync 2

Una nueva generación de monitores ha llegado a las tiendas. Y, esta vez sí, nos traen la resolución 4K a 120 o 144 Hz, HDR de verdad, con G-Sync y FreeSync 2. Olvídate de todo lo que había hasta ahora. ¡Esto es lo nunca visto!

Conceptos como la resolución 4K/UltraHD o el HDR llevan con nosotros un par de años, pero su implementación real en el universo del PC dejaba mucho que desear... hasta ahora.

Existen muchos monitores 4K HDR, pero la calidad del HDR no está a la altura de los televisores y sufren ciertas limitaciones, como un refresco de 60 Hz, o la ausencia de G-Sync o FreeSync 2.

Todos estos problemas se han resuelto con la nueva generación de monitores con HDR que se ha puesto a la venta este mes Los precios aún son elevados, pero estamos hablando de una renovación del hardware desde cero para eliminar todos los problemas. Y sin perder las ventajas de un monitor de PC.

Más allá de 60 Hz

Todos los televisores 4K y la mayoría de monitores 4K tienen un frecuencia máxima de 60 Hz, y no poseen G-Sync ni FreeSync 2.

La primera mejora de la nueva generación es que aumentan la frecuencia a 120 Hz, en algunos casos "overclockeables" a 144 Hz. Aunque es cierto que hoy en día casi no hay PC que pueda mover un juego 4K a 120 o 144 fps. Pero, es un colchón de seguridad para usar el monitor muchos años.

Otra de las novedades más esperadas es el soporte de G-Sync (NVIDIA) y FreeSync 2 (AMD), según el modelo. Al fin podemos ejecutar juegos 4K a cualquier cantidad de ftps variables, manteniendo la fluidez.

Las claves del HDR

¿Por qué existen televisores 4K HDR de 500€ de 3000€ con tamaño similar? El principal responsable es la calidad del HDR. No todos los HDR se ven igual, y eso afecta más a la calidad de imagen que la resolución 4K.

¿Aún no sabes qué es el HDR? Se trata de una tecnología que, en resumen, ofrece blancos más blancos, negros más negros, y una gama más amplia de colores. Las escenas con contrastes de luz, muy usadas en videojuegos, mejoran mucho con respecto a un panel sin HDR.

La calidad del HDR de un televisor o monitor varía mucho según los modelos. Solo con un HDR de calidad se aprecian las mejoras.

¿Y qué define la calidad del HDR? Básicamente, tres puntos: la luminiscencia del panel, el brillo máximo y el espacio de color que soporta.

384 zonas de iluminación

Los monitores sin HDR, e incluso los que actualmente llevan HDR, iluminan el panel mediante luces LEDs situadas en los bordes. Esto produce un HDR de baja calidad, porque no se pueden crear contrastes de blanco y negro convincentes en el centro de la pantalla. Los nuevos monitores con G-Sync que recopilamos aquí tienen 384 zonas de iluminación independientes, distribuidas por la pantalla, que se pueden controlar por separado. Esto permite aplicar de forma más eficaz el HDR, multiplicando la calidad de imagen con respecto a lo que habíamos visto hasta ahora. Es el mismo sistema que utilizan las teles 4K HDR de gama alta.

monitores alcanzan 1000 nits. No lo mantienen todo el rato, pero lo usan en escenas clave donde el HDR trabaja al máximo.

Color

El tercer elemento que influye en la calidad del HDR es el espectro de color que soporta el monitor.

El ojo es capaz de ver miles de millones de variaciones de color, pero los monitores solo muestran una pequeña parte del espectro real. Existen varios estándares, como RGB o sRGB, que definen estos espacios, pero en la actualidad se utiliza DCP-P3. Los monitores cubren un porcentaje de cada estándar, por ejemplo 90% DCP-P3 o 125% sRGB. Cuanto mayor sea, se obtienen colores más reales y la imagen es más cercana a la realidad.



Los paneles de 10-bit eliminan las aureolas de color que tanto afean películas y videojuegos.

> "Esta generación de monitores 4K con HDR define el futuro, con un gran salto de calidad"

También hay que mencionar el panel, que adopta tecnologías punteras de televisores, como Quantum Dot o QLED, dejando atrás los viejos paneles LED.

1000 nits a disfrutar

Otro factor clave del HDR es el brillo. Para resaltar ese contraste entre las zonas de luz y oscuridad en una escena se necesita una elevada cantidad de brillo. Los monitores estándar suelen tener un brillo máximo de 400 o 500 nits o cd/m2. Estos nuevos

Aquí también cuenta el tipo de panel. Los paneles de 8-bit son los convencionales. Pueden mostrar 16.8 millones de colores con 256 variaciones de los colores primarios. Los paneles 10-bit muestran más de mil millones de colores con 1024 variaciones de cada color. Además de mejorar la calidad de imagen, elimina las conocidas aureolas de color.

Casi todos los nuevos monitores 4K con HDR tienen paneles 10-bit con porcentajes de entre el 70 y el 90% del estándar DCP-P3.

Todos estos requisitos del HDR se agrupan en un nuevo estándar llamado DisplayHDR.

Respuesta y latencia

Para un gamer es muy importante que un monitor 4K HD tenga un bajo tiempo o ratio de respuesta. Se llama así al tiempo que un pixel cambia de negro a blanco (black-to-white), o de un tono de gris a otro tono de gris (grey-to-grey). Los mejores monitores tienen un tiempo de respuesta de solo 1 ms, pero un valor no superior a 6 ms negro-a-blanco o 2 ms gris-a-gris también es aceptable, especialmente en paneles 4K, algo más lentos en esto.

También debemos considerar el "input lag", el tiempo que pasa desde que das una orden hasta que se refleja en pantalla. Los monitores más rápidos tienen un input lag de solo 9 ms, pero mientras no superen los 25 ms, también sirven.

Los monitores 4K, al tener que mover 8 millones de puntos un mínimo de 60 veces por minuto, suelen tener más latencia que los paneles 1080p. Pero la nueva generación baja a unos 10 ms.

HDR de gama alta

En resumen, con sus paneles Quantum Dot o QLED de 10-bit, mayor espectro de color, 384 zonas de iluminación independiente, brillo de 1.000 nits, y refresco 4K a 120 o 144 Hz, G-Sync y FreeSync 2 son, realmente, una nueva generación.

Mejoran espectacularmente la calidad de imagen y el HDR, reducen la latencia, y cumplen los requisitos de framerate en PC.

Pero no todo es perfecto. Aún hay margen de mejora en dos aspectos: tamaño y precio. Estos monitores tienen un tamaño de 27 pulgadas, y nos hubiese gustado ver algún modelo de 32 o 34 pulgadas. Si no lo han hecho ahora es, casi seguro, por el precio, que ahora ronda los 2.000€. La buena noticia es que, a partir de aquí, irán bajando en los próximos meses.

Los primeros monitores 4K HDR con una calidad de imagen a la altura de los mejores televisores son el futuro, y si piensas dar el salto, nuestro consejo es que ahorres para comprar uno de esta generación. El salto de calidad es muy grande. **J.A.P.**



La tecnología Quantum Dot mejora los negros y los contrastes de color. Es la mejor que hay, fuera de la tecnología OLED


El Asus ROG Swift PG27UQ tiene una luz LED que se proyecta en la pared mientras juegas. Un aliciente para los que buscan todo tipo de extras.

NUEVOS MONITORES 4K HDR CON G-SYNC Y FREESYNC 2

Así es la nueva generación de monitores 4K HDR

ACER PREDATOR X27

Es el primer monitor 4K con una frecuencia de 144 Hz, aunque su tasa nativa es 120 Hz. Es compatible con G-Sync. El panel es Quantum Dot compatible con HDR, y dispone de 384 zonas de retroiluminación LED. Ofrece un nivel de brillo de 1000 nits, más del doble que los monitores actuales. Y todo ello, con un tiempo de respuesta de 4 ms y una latencia de 10 ms.

Incluye modos que ajustan la imagen según el juego: eSports, acción, deporte, etc. Tambien integra un software para registrar fps, añadir mirillas, etc.

Es el mejor monitor 4K que puedes comprar en la actualidad. En EE.UU. ya está a la venta a un precio de 2.000 dólares. Aquí llegará en unas semanas.

INFOMANÍA

- **Pulgadas:** 27
- **Tecnología:** Quantum Dot Adobe RBG 99%
- **Resolución:** 4K Ultra HD (3840x2160 píxeles)
- **Relación de aspecto:** 16:9
- **Velocidad de refresco:** 144 Hz
- **Tiempo de respuesta:** 4 ms
- **Sincronización:** G-Sync
- **Ratio de contraste:** No facilitado
- **Brillo:** 1000 cd/m^2
- **HDR:** Sí
- **Ángulo de visión:** 178 grados
- **Altavoces:** No facilitado
- **Entradas:** HDMI, DisplayPort 1.4, 4 x USB 3.0
- **Extras:** Multipantalla, soporte ajustable, auriculares
- **Consumo:** No facilitado

2.000 $ (USA)

www.acer.com/ac/es/ES/content/predator-series/predatorx27





ASUS ROG SWIFT PG27UQ

Es el primer monitor que alcanza la certificación DisplayHDR 1000: tiene un panel 10-bit, un brillo de 1000 nits y un espacio de color de 97% (DCI-P3) y 99% (Adobe RGB). Tiene 27 pulgadas con resolución 4K, HDR10, panel Quantum Dot con 384 zonas de retroiluminación, y una tasa de 120 Hz, overclockeable a 144 Hz. Cuenta con filtros de luz azul, y sensor de brillo en función de la luz ambiente.

La diferencia con el modelo de ACER son las luces LED (Asus Aura Sync) que iluminan la pared o la mesa, si te gustan estas cosas.

Se pondrá a la venta este mes de junio. Algunas tiendas europeas ya lo listan a un precio de 2.500 euros.

INFOMANÍA

- **Pulgadas:** 27
- **Tecnología:** Quantum Dot Adobe RBG 99%
- **Resolución:** 4K Ultra HD (3840x2160 píxeles)
- **Relación de aspecto:** 16:9
- **Velocidad de refresco:** 144 Hz
- **Tiempo de respuesta:** 4 ms
- **Sincronización:** G-Sync
- **Ratio de contraste:** No facilitado
- **Brillo:** 1000 cd/m^2
- **HDR:** Sí
- **Ángulo de visión:** 178 grados
- **Altavoces:** No facilitado
- **Entradas:** HDMI, DisplayPort 1.4, 3 x USB 3.0
- **Extras:** Multipantalla, soporte ajustable, auriculares
- **Consumo:** No facilitado

2.500 €

www.asus.com/es/Monitors/ROG-SWIFT-PG27UQ/overview/

ES EL TURNO DE LOS JUEGOS

El hardware ya está preparado. Ahora es el turno de los juegos. Aún existen pocos juegos de PC con soporte HDR. Son alrededor de 40 títulos, y algunos de ellos de referencia como «Assassin's Creed Origins», «Final Fantasy XV» o «Far Cry 5». Pero su número es menor que en PS4. Por suerte las cosas van a ir cambiando poco a poco. Compañías como Ubisoft o EA han anunciado el soporte HDR para todos sus juegos. Y a medida que salgan cada vez más monitores con el nuevo soporte HDR, se va a convertir en un estándar en los juegos. Títulos como «Anthem» o «CoD: Black Ops IIII» ya han confirmado el soporte HDR.





BENQ EX3203R

Lo primero que hay que aclarar es que este monitor no es 4K, ya que su resolución solo alcanza los 1440p, y su brillo es de 400 nits, lejos de los 1000 nits de sus competidores. Es, también, un monitor curvo 8-bit.

Sin embargo cumple el resto de características que estamos comentando en el reportaje. Tiene una tasa de refresco de 144 Hz, espacio de color 90% de DCI-P3, HDR, y es compatible con FreeSync 2.

Su principal ventaja, además de su mayor tamaño, es que su precio será bastante más barato que sus competidores. Debería rondar los 1000€, cuando salga este mes.

INFOMANÍA

- **Pulgadas:** 31,5
- **Tecnología:** VA
- **Resolución:** 2560x1440 píxeles
- **Relación de aspecto:** 16:9
- **Velocidad de refresco:** 144 Hz
- **Tiempo de respuesta:** 4 ms
- **Sincronización:** FreeSync 2
- **Ratio de contraste:** 3000:1
- **Brillo:** 400 cd/m^2
- **HDR:** Sí
- **Ángulo de visión:** 178 grados
- **Altavoces:** No facilitado
- **Entradas:** 2 x HDMI 2.0, DisplayPort 1.4, USB 3.0
- **Extras:** Multipantalla, soporte ajustable, auriculares
- **Consumo:** No facilitado

1.000 € aprox.

www.benq.com/en-us/monitor/video-enjoyment/ex3203r/specifications.html



SAMSUNG CHG90

Esta "bestia" de 49 pulgadas y ratio de pantalla 32:9 es lo más radical y espectacular que vas a encontrar para jugar.

Posee un panel ultra panorámico con un ratio de curvatura 1800R y una resolución de 3840x1080 píxeles. Su tasa de refresco es de 144 Hz.

sa la tecnología Quantum Dot, que ofrece la mejor calidad de color y contraste fuera de OLED. Además es HDR.

En donde se mantiene en la generación pasada es en el brillo, de solo 350 cd/m2.

Es compatible con FreeSync 2. y el tiempo de respuesta se mantiene en unos excelentes 4 ms. Cuenta con dos entradas HDMI, y un DisplayPort.

INFOMANÍA

- **Pulgadas:** 34
- **Tecnología:** Quantum Dot
- **Resolución:** 3840x1080 píxeles
- **Relación de aspecto:** 32:9
- **Velocidad de refresco:** 144 Hz
- **Tiempo de respuesta:** 1 ms
- **Sincronización:** FreeSync 2
- **Ratio de contraste:** 3000:1
- **Brillo:** 350 cd/m^2
- **HDR:** Sí
- **Ángulo de visión:** 178 grados
- **Altavoces:** No facilitado
- **Entradas:** HDMI (2), DisplayPort, USB
- **Extras:** Samsung PiP, soporte ajustable, auriculares
- **Consumo:** 113W

1.099 €
en Amazon

www.samsung.com/us/computing/monitors/gaming/49-chg90-qled-gaming-monitor-lc49hg90dmnxza

EL NUEVO SELLO DISPLAYHDR

En el reportaje hemos visto que la calidad del HDR viene determinada por un conjunto de valores de brillo, espectro de color y zonas de iluminación del panel del monitor.

La asociación VESA, encargada de definir los estándares de vídeo, ha creado las especificaciones DisplayHDR, una especie de sello de calidad del HDR para monitores. Si superan ciertas características ganan el sello DisplayHDR, que garantiza la máxima calidad en su categoría. Existen diferentes sellos:



VESA CERTIFIED
DisplayHDR™ 600

DisplayHDR 600: Además de ser compatible con HDR 10, debe tener un panel 10-bit, panel con zonas de iluminación independiente, 90% DCI-P3, y un brillo de 600 nits.



VESA CERTIFIED
DisplayHDR™ 400

DisplayHDR 400: Los monitores con este sello deben ser compatibles con HDR10, tener un panel de 8-bit con iluminación global, un espacio de color de al menos el 80% de DCI-P3, y un brillo de 400 nits.



VESA CERTIFIED
DisplayHDR™ 1000

DisplayHDR 1000: Posee las mismas especificaciones de color, pero cuenta con el doble de contraste de imagen, más zonas de iluminación, y brillo de 1000 nits.

UN GRAN PC RYZEN DE TAMAÑO MÍNIMO



LENOVO Y720T

Producto: PC gaming de sobremesa **Precio:** 1299 €
Más información: Lenovo **Web:** *www.lenovo.com*

Lenovo actualiza sus modelos semitorre Y720 también con procesadores AMD Ryzen, como la que hemos podido probar, y sorprende por su **configuración equilibrada, de potencia notable y con componentes de calidad**, desde el disco M.2 de 128 GB más el mecánico de 1 TB, 16 GB de RAM y un Ryzen 1800X. El eslabón más débil de la configuración es su gráfica, también AMD. Una Radeon RX480 que, si bien funciona de modo solvente con los juegos de última generación, es recomendable no usar nivel de detalle Ultra, debiendo dejarla en niveles medio/alto para asegurar la máxima fluidez. Pero es sorprendente que su diseño, nivel de refrigeración y la potencia que tiene se ofrezcan a un precio sólo algo por encima de los 1000 €.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

NUESTRA OPINIÓN

Un PC gaming de potencia notable, gran diseño y con un equilibrio en la relación calidad/precio realmente estupendo. Lo mejor es que a un precio más que razonable asegura eficiencia para años.



VALORACIÓN POR APARTADOS

- TECNOLOGÍA ■■■■■■■■□□
- DISEÑO ■■■■■■■■■□
- PRESTACIONES ■■■■■■■■□□
- GAMING ■■■■■■■■□□
- PRECIO / CALIDAD ■■■■■■■■■□

INFOMANÍA

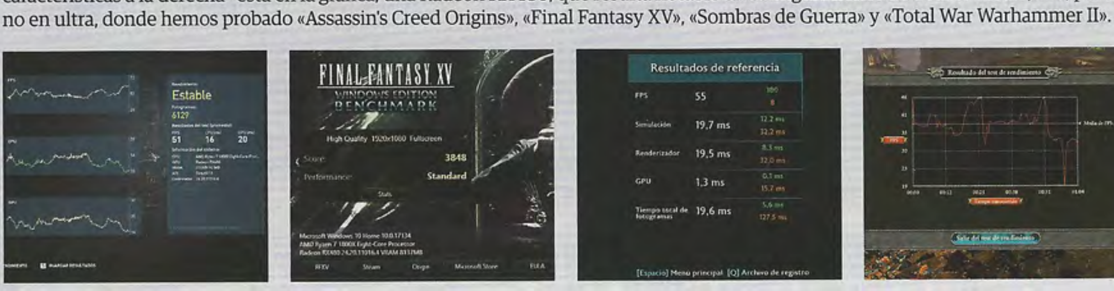
FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** AMD Ryzen 7 1800x (3.6 GHz, Octa Core 16MB caché)
- **Memoria:** RAM 16GB DDR4 2400MHz 2 slots (Max 32GB)
- **Disco duro:** 1TB 7200 rpm SATA3 + 128GB SSD M.2 2280 NVME TLC
- **Almacenamiento óptico:** DVD±RW
- **Controlador gráfico:** AMD Radeon RX480
- **Conectividad:** Ethernet 10/100/1000M, Wireless and Bluetooth Killer 802.11b/g/n/ac, Bluetooth: 4.0 (Only with Wifi card)
- **Conexiones:** 4x USB 2.0, 6x USB 3.0, 1x VGA, 1x DVI, 1x HDMI, 3x DisplayPort, 1x RJ45, 1x PCIe 16x
- **Ratón y teclado**
- **Sistema operativo:** Windows 10 Home 64 bits
- **Dimensiones:** 182mm (W) 402.4mm (H) 467.8mm (D)
- **Peso:** 8.71Kg
- **Color Negro**

PRUEBAS

JUEGOS

El Lenovo Y720T mueve con solvencia con juegos de última generación, pero el punto débil de la configuración probada -tienes las características a la derecha- está en la gráfica, una Radeon RX480, que resulta notable en configuraciones de detalle medio/alto, pero no en ultra, donde hemos probado «Assassin's Creed Origins», «Final Fantasy XV», «Sombras de Guerra» y «Total War Warhammer II».



RENDIMIENTO

Los benchmarks sintéticos habituales sitúan la potencia global del Lenovo Y720T a un nivel muy notable. Se deja notar especialmente la potencia del Ryzen 1800X en el test de CPU de «3D Mark» y el alto nivel para RV en «VR Mark» y el test de Steam, confirmando que no tendrás problemas en este sentido. Un PC gaming muy notable, aunque en pocos años te exigirá una actualización en la gráfica.





Preparado para la RV

¡NO TE LOS QUERRÁS QUITAR!
CORSAIR HS70

Producto: Auriculares inalámbricos gaming **Precio:** 109.95 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

Los excelentes materiales y la comodidad de los HS 70 de Corsair –que lleva la gama gaming de este producto al área inalámbrica– es solo la presentación de unos estupendos auriculares que destacan por **gran calidad de sonido, un micrófono extraíble sensacional**, con certificación Discord, y una relación calidad/precio buenísima, pese a su aparente elevado precio. Es compatible PC y PS4.

INTERÉS ■■■■■■■■■□



LA ALTERNATIVA AL TECLADO MECÁNICO
BG FOX

Producto: Teclado gaming de membrana **Precio:** 14.90 €
Más información: BG **Web:** *www.bg-gaming.com*



Si tu presupuesto es limitado y los teclados gaming mecánicos se quedan fuero de tu alcance, no hay por qué renunciar a **una alternativa de calidad entre los teclados de membrana**, como el BG Fox que aporta detalles estéticos de última generación, como la retroiluminación LED, que se puede alternar entre verde, rojo o amarillo. Incluye teclas multimedia y de bloqueo Windows.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

DISEÑO DE VANGUARDIA E IRRESISTIBLE
THERMALTAKE VIEW 32 TG RGB EDITION

Producto: Chasis (mid-tower) **Precio:** 129.99 €
Más información: Thermaltake **Web:** *www.thermaltake.com*

Disponible a partir de mediados de este mes de julio, el nuevo chasis de Thermaltake es **toda una tentación para los fans del diseño y la ventilación extrema**. Su formato semitorre, su recubrimiento total con cristal templado –con laterales y sus ventiladores RGB preinstalados lo convierten en un chasus de enormes atractivo y posibilidades de personalización.

INTERÉS ■■■■■■■■■□





ACER PREDATOR ORION 5000

Una de las recién anunciadas bestias de Acer en el terreno gaming de sobremesa es **la gama Predator Orion 5000.** La nueva familia incluye procesadores i7 8700K, chipset Intel Z370, soporte de hasta 32 GB Optane y hasta dos GTX 1080 Ti en SLI. Estará disponible a partir de 1699 €.
www.acer.com



THERMALTAKE TT PREMIUM X1 RGB CHERRY MX

Otra novedad de Thermaltake en Computex fue el **TT Premium X1 RGB, un teclado mecánico** con interruptores Cherry MX, iluminación RGB con 12 efectos y 16.8 millones de colores y teclas multimedia. El modelo Silver saldrá por 140 €.
www.thermaltake.com



LUCIDSOUND LS41

Compatibles con PC, Xbox y PS4, los LS41 de LucidSound fueron presentados en el pasado E3. Son unos auriculares inalámbricos que **ofrecen DTS Headphone X1**, su batería aguanta hasta 20 horas de juego y tiene conexión USB. Su precio aún no está confirmado.
www.lucidsound.com

DRIFT DR450

En marrón o negro está disponible el **nuevo modelo de silla gaming DR450 de Drift**. Ofrece una estructura robusta recubierta de una densa espuma acolchada, polipiel con un diseño de costuras en rombos, pistón de gas de clase 4 y hasta 160º de inclinación. Su precio es de 254.90€.
www.driftgaming.eu

¡QUE TU CONEXIÓN DOMÉSTICA TE SIGA ALLÁ DONDE VAYAS!

D-LINK COVR C1202

Producto: Sistema de WiFi Mesh doméstico **Precio:** 209 € (299 € el C1203)
Más información: D-Link **Web:** *eu.dlink.com/es/es*

El sistema Covr de D-Link, en sus dos variantes –con dos y tres satélites– ofrece **extensión WiFi doméstica de malla**, de forma que se convierte en un minisistema roaming doméstico, que efectúa una conexión automática al satélite que ofrezca la señal WiFi más potente, según dónde nos hallemos, evitando problemas de limitación de señal ante obstáculos, paredes, etc. Las pruebas con dispositivos móviles y PC portátiles ofrecen grandes resultados, con perfecta sincronización de la señal, velocidad de acceso sin pérdidas e instalación y configuración muy fáciles gracias a la app gratuita para iOS y Android. Sí, es algo caro, pero si lo pruebas, te lo quedas.

INTERÉS





UNA CONEXIÓN SENCILLA

De una forma similar a los sistemas PLC tradicionales, el Covr C1202 no precisa más intalación que una toma eléctrica y, en el caso del primer satélite, la conexión al router WiFi que tengamos en casa. Además, incluye tomas de red adicionales -como se aprecia en la imagen- y botón WPS para ofrecer una conexión automática con distintos dispositivos, como impresoras.







NUESTRA OPINIÓN

Su sencilla instalación y configuración, unidos a la potencia que ofrecen el Covr C1202 y la perfecta cobertura y sincronización de señal en itinerancia, hacen del sistema WiFi Mesh de D-Link una solución doméstica casi perfecta.



VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

GENERAL

- **Interfaces de dispositivo (por unidad):** IEEE 802.11 ac/n/g/a wireless WAN, 2 puertos LAN Gigabit
- **LED:** Estado Covr
- **Tipo de antena:** 3 antenas internas
- **Velocidad de la señal de datos:** 2,4 GHz, hasta 300 Mbps 1, 5 GHz, hasta 866 Mbps 1, Ethernet, 10/100/1000 Mbps (negociación automática)
- **Estándares:** IEEE 802.11ac Wave II, IEEE 802.11n, IEEE 802.11g, IEEE 802.11a, IEEE 802.3i, IEEE 802.3u, IEEE 802.3ab, admite negociación automática, compatible con auto-MDI/MDIX

FUNCIONAMIENTO

- **Seguridad:** Cifrado de datos AES de 128 bits, seguridad inalámbrica WPA/WPA2
- **Características avanzadas:** Covr Wi-Fi, Configuración automática, roaming WiFi, asignación automática de banda, equidad de Tiempo Aéreo Inalámbrico (ATF), asistente de configuración basado en Web, calidad de Servicio (QoS), MU-MIMO (Wi-Fi), botón de configuración inalámbrica segura (WPS)

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

- **Dimensiones (L X An X Al) (por unidad):** 109 x 117 x 51 mm (4,29 x 4,61 x 2,01 pulgadas)
- **Peso (por unidad):** 250 g
- **Entrada de alimentación:** 100 V a 240 V/CA, 50/60 Hz
- **Consumo de energía(por unidad):** 3,5 W
- **Temperatura:** Funcionamiento: 0 a 40 °C, almacenamiento: -20 a 70 °C
- **Humedad:** Funcionamiento: 10% a 90% sin condensación, almacenamiento: 5% a 90% sin condensación
- **Certificaciones:** FCC, CE, IC, RCM, IDA, CB, RoHS, UL, ErP

MOUNTAIN SE PONE AL MÁXIMO

MOUNTAIN IRIDIUM

Producto: Portátil gaming **Precio:** De 1792 € a 1999 €
Más información: Mountain **Web:** *www.mountain.es*

En los últimos meses la compañía española se está poniendo al día con la configuración de sus equipos, incluyendo los portátiles gaming. Además del Onyx, también actualizado hace poco, **el nuevo Iridium se basa en procesadores Core i7 8750H**, con discos M.2 y opción de un segundo disco extra, 8 GB de RAM DDR4 y gráficas GTX 1060 o GTX 1070. Los dos modelos tienen pantalla de 15.6" con panel IPS.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



SONIDO INTELIGENTE EN TU SALÓN

SONOS BEAM

Producto: Altavoz multifunción **Precio:** 449 €
Más información: Sonos **Web:** *www.sonos.com*



Con el Beam, **Sonos combina tres productos en uno**: un altavoz inteligente Sonos conAmazon Alexa, una barra de sonido y contenido en streaming en el salón. Puede parecer caro, pero hay que tener en cuenta que está preparado para ser usado en el futuro con otros asistentes, ofrece más de 80 servicios de música, es compatible con AirPlay 2 y su calidad es sobresaliente.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

REFRIGERACIÓN CON ESTILO

TRUST GXT 762 W LED

Producto: Ventilador para chasis PC **Precio:** 9.99 €
Más información: Trust **Web:** *www.trust.com*

Los 120 mm de diámetro del GXT 762 W LED de Trust y sus 1300 rpm aseguran un caudal de aire suficiente para **refrigerar cualquier chasis con eficiencia**, manteniendo un nivel bajo de ruido. Se ofrece en cuatro versiones –blanco, verde, rojo y azul–. Su flujo de aire llega a 146 m3/h (86 CFM) y, además, está disponible a un precio de lo más atractivo, sin llegar a 10 € por unidad.

INTERÉS ■■■■■■■■□□





TECNOTREND



SAMSUNG CON FREESYNC

AMD y Samsung han llegado a un acuerdo de colaboración por el que la tecnología Radeon **FreeSync estará soportada en la nueva gama de televisores QLED** de 55" a 82", permitiendo juego 4K ultrawide en los televisores.
www.samsung.com



TRUST URBAN 3 EN 1

Trust actualiza sus accesorios USB-C de la gama Urban con este **cable de carga y sincronización 3 en 1**. Sirve para cargar teléfonos, tabletas o dispositivos con puerto micro-USB, USB-C o LIghtning (máximo 18W). Viene en cable trenzado de nylon y conectores de aluminio. Cuesta 24.99€.
www.trust.com



MICROSOFT SURFACE BOOK 2

Microsoft ha presentado de forma oficial su **nuevo Surface Book 2 de 15"** -hasta ahora solo estaba disponible el de 13" en España- con GPU GeForce GTX 1060, asegurando la compatibilidad con juego de alto rendimiento y RV. Los distintos modelos varían en precio según la configuración.
www.microsoft.com



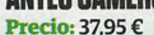
GETAC B300

Getac ha anunciado la actualización de su **portátil B300, dirigido a profesionales de la defensa** en misiones críticas. Incorpora procesadroes Kaby Lake R Core i5 e i7 de octava generación, con niveles de seguridad de alto nivel, incorporando el grado de protección IP65.
www.getac.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200


Precio: 37,95 €

PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5

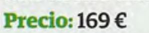
Precio: 134 €

PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ


Precio: 193 €

RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB

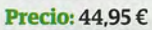
Precio: 82 €

TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5


Precio: 169 €

TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DSX

Precio: 49 €

DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB


Precio: 44,95 €

UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X

Precio: 16,95 €

MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED

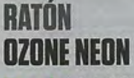
Precio: 158 €

ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1

Precio: 26 €

TECLADO
OZONE BLADE

Precio: 49 €

RATÓN
OZONE NEON


Precio: 34,95 €

PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS

Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.

PROCESADOR

INTEL CORE I5-8600K


Precio: 299 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

La octava generación de Intel ofrece en los nuevos i5 -y más en este modelo K- un gran rendimiento a muy buen precio.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING X 3GB GDDR5


Precio: 294.90 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.

RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15


Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.

UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM

Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.

ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II

Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.

PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER

Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.

PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

MSI H370 GAMING PRO CARBON

Precio: 144.95 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

El chipset H370 es la base de esta versátil y potente placa de MSI, perfecta para los Core de 8ª generación.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.

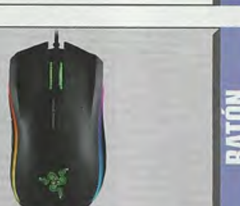


RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €



TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



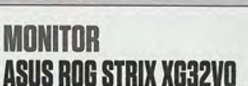
TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €



MONITOR
ASUS ROG STRIX XG32VQ
Precio: 699 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG GR 8 II

Precio: 1095 € **Disponible:** *www.game.es*

La nueva familia de compactos de Asus ROG sigue apostando por los potentes y fiables Core de 7ª generación. El equilibrio de sus componentes ofrece una configuración apta para todo y a un buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** i5 7400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI3 7RB

Precio: 799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Por menos de 800 €, el MI3 es una opción realmente apetecible del catálogo de MSI. Es un PC gaming con todas las de la ley, que puede dar aún mucho juego. Ofrece un estupendo equilibrio en sus componentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-7400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD
- **INTERÉS:**

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB
- **INTERÉS:**

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD
- **INTERÉS:**

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD
- **INTERÉS:**

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS ROG STRIX GL 553VD-DM078T

Precio: 999 € **Disponible:** *www.asus.es*

Un portátil con todo lo necesario para disfrutar de los juegos, con una configuración actualizada, pantalla de 15.6" y un gran sonido. Sus dimensiones y peso -solo 2.5 kg- son perfectos para llevarlo a cualquier parte.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 8 GB (DDR4 a 2400 MHz)
- **GPU:** Nvidia GTX 1050 (4 GB GDDR5)
- **Disco duro:** HDD 1 TB
- **INTERÉS:**

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS73VR 7RF

Precio: 1.500€ **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, la versión reacondicionada del MSI GS73VR está disponible por unos ajustados 1500€, con una configuración realmente potente y equilibrada. Muy recomendable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB
- **INTERÉS:**

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB
- **INTERÉS:**

MÁS DE 2.000 €

MSI GT75VR

Precio: 2.799 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700HQ
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB
- **INTERÉS:**



micromanía te regala AFTER THE WAR



La guerra sigue tras el apocalipsis nuclear. Descubre una Rusia llena de mutantes, facciones en lucha y hasta alienígenas en un juegazo de acción.

Una guerra nuclear ha arrasado el planeta. Estados Unidos y China lanzaron los misiles y la civilización desapareció de un plumazo. Pero aún hay esperanza para los supervivientes en lo que antes era el territorio de Rusia. Sin embargo, no es fácil vivir día a día: escasez de recursos, feroces criaturas mutantes, facciones en lucha por controlar lo poco que queda de valor... ¡y hasta alienígenas que han llegado al planeta! Si quieres disfrutar de un juego de acción único, entra en «After the War».

¡Supervivencia a toda costa!

En «After the War» nos convertimos en Rodan, hijo del líder asesinado de uno de los clanes que pueblan el mundo postnuclear del juego. Un auténtico superviviente entrenado en distintos estilos de combates, que maneja tanto estilos de lucha cuerpo a cuerpo como armas de fuego. Su destreza en las artes marciales nos permitirá ejecutar combos, usar el entorno de forma táctica y enfrentarenos a temibles jefes finales de enorme tamaño, incluso en secuencias "QTE".

Para ayudarnos en nuestros objetivos, podremos usar la tecmología alienígena de las criaturas que han entrado en nuestro planeta a través de un portal abierto por la energía nuclear liberada en la guerra. Podremos usar su arsneal, poderes y desarrollar habilidades que nos harán prácticamente invencibles, controlando el tiempo y el espacio. Algunas, tan alucinantes como... ¡crear un clon que luche a nuestro lado! Si buscabas un juego de acción único y diferente a todo, «After the War» es una experiencia que no olvidarás.

> “La guerra entre China y EE.UU. ha convertido el planeta en un páramo postnuclear”

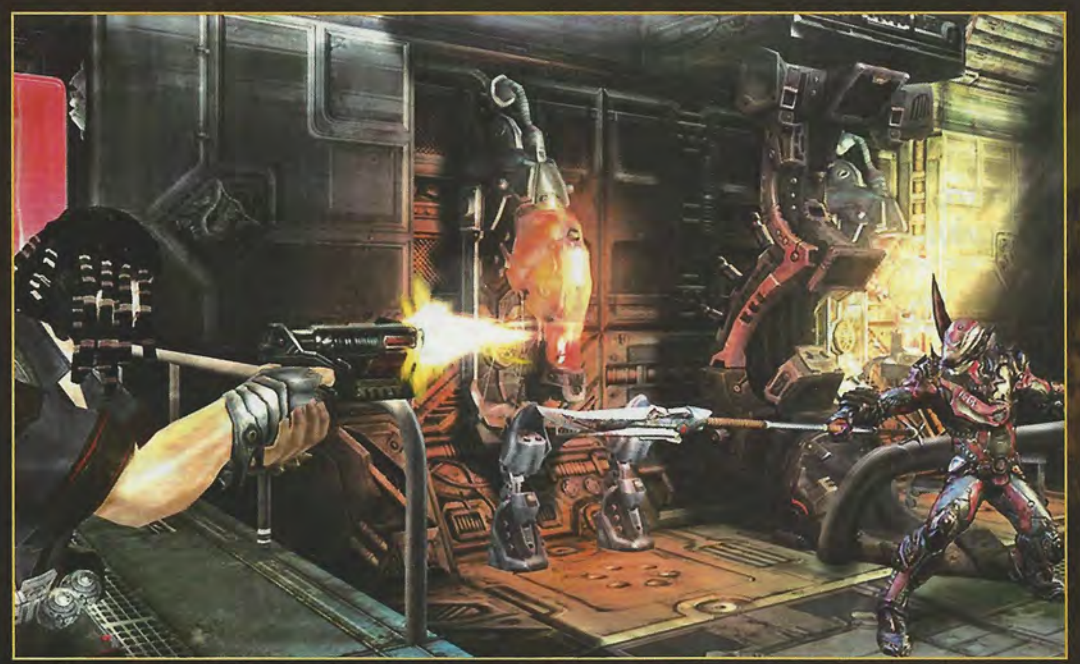


El mundo ha quedado arrasado, pero los supervivientes se han agrupado en clanes que combaten entre sí por el control de los recursos y el territorio.





¿Cómo se puede vencer a estos monstruos? Usa la tecnología alienígena y los poderes que te proporciona para enfrentarte a enemigos temibles.



¡Combate a los alienígenas! En «After the War» no solo lucharemos contra los clanes enemigos y las bestias mutantes, sino contra los invasores alien que han llegado al planeta a través de un portal espacio-temporal. ¡No hay un segundo de descanso!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «After the War» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código [redacted]

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon X1600, GeForce 6600 o superior) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «After the War». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «After the War» para acceder a tu área e instalarlo.

After the War

INSTALAR

3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego:





EDICIÓN DIGITAL



Periféricos recomendados para jugar al PUBG. Si quieres ser el último superviviente, necesitas los mejores periféricos Gaming.

29'99 €
Consigues 300 PUNTOS GAME

La batalla definitiva está a punto de librarse en tu PC, gracias a GAME y a «Playerunknown's Battlegrounds». Elige los mejores periféricos y equipos gaming para ser el último superviviente en la guerra total de «PUBG». ¡Hazte con ellos!

HyperX Pulsefire Surge RGB



¡Ningún enemigo escapará, con este ratón en tu mano!



69'95 €

CARACTERÍSTICAS

- **Ergonomía:** Simétrico
- **Sensor:** Pixart PMW3389
- **Resolución:** Hasta 16000 ppp
- **Preajustes PPP:** 800/1600/3200 ppp
- **Velocidad:** 450 ips
- **Aceleración:** 50 G
- **Botones:** 6
- **Interruptores:** Omron
- **Durabilidad:** 50 millones de clics
- **Retroiluminado:** RGB (16 777 216 colores)
- **Efectos de luz:** RGB LED1 y 4 niveles de brillo
- **Memoria integrada:** Tres perfiles
- **Tipo de conexión:** USB 2.0
- **Tipo de cable:** Trenzado
- **Dimensiones:** 120,24x40,70x62,85 mm
- **Longitud del cable:** 1,8 m

Razer Electra V2

Deja que el sonido del combate te inunde gracias a los Razer Electra V2.



55'95 €

CARACTERÍSTICAS

- **Conector de 3,5 mm:** Sí
- **Tecnología de conectividad:** Alámbrico
- **Valoración de atenuación (SNR):** 50 dB
- **Frecuencia de auricular:** 20 - 20000 Hz
- **Sensibilidad de auricular:** 105 dB
- **Obstrucción:** 32 Ω
- **Frecuencia de micrófono:** 100 - 10000 Hz
- **Canales de salida:** 7.1
- **Tipo de imán:** Neodimio
- **Tipo de dirección de micrófono:** Unidireccional
- **Audifonos:** Circumaural
- **Micrófono extraíble:** Sí
- **Tipo de auricular:** Binaurale
- **Estilo de uso:** Diadema
- **Materiales:** Aluminio, Polipiel
- **Potencia máxima de entrada:** 50 mW

Corsair K68 RGB Cherry MX Red

Control total en dedos con un teclado espectacular y preciso.

139'95 €



CARACTERÍSTICAS

- **Peso:** 1,41 Kg
- **Retroiluminación:** RGB
- **Disposición teclas:** Español
- **HID frecuencia:** 1000Hz
- **Interruptores:** Cherry MX Red
- **Matrix Full Key (NKRO):** 100% anti-ghosting
- **WIN Lock:** Sí
- **Controles multimedia:** dedicados (MUTE, VOL DOWN/UP, STOP, PREV, PLAY/PAUSE, NEXT)
- **Reposamuñecas:** Sí
- **CUE Software:** Habilitado
- **Tipo de cable:** Trenzado

¡JUEGA A «PUBG» CON ESTOS EQUIPOS GAMING!



895'00 €

Asus G11CD-K-SP009T / i5-7400 / GTX 1060 / 8GB / 1TB HDD / W10

¡Con este equipo en tu mesa tendrás la potencia para ganar todas las batallas!

CARACTERÍSTICAS

- **Procesador:** Intel Core i5-7400
- **Caché del procesador:** 6 MB
- **Configuraciones PCI Express:** 1x16,1x8+2x4,2x8
- **Tipo de unidad óptica:** DVD Super Multi
- **Frecuencia del procesador:** 3 GHz
- **Memoria interna:** 8 GB
- **Potencia de diseño térmico (TDP):** 65 W
- **Ethernet:** Si
- **Dimensiones:** 422x176x440 mm
- **Canales de salida de audio:** 7.1
- **Canales de memoria:** Dual
- **Puertos tipo A USB 3.0 (3.1 Gen 1):** 4
- **Puertos tipo A USB 3.1 (3.1 Gen 2):** 2
- **Conectores SATA:** 4
- **Puertos USB 2.0:** 4
- **Ethernet LAN (RJ-45):** 1
- **Cantidad de puertos VGA (D-Sub):** 1
- **Socket:** LGA 1151 (Socket H4)
- **Sistema operativo:** Windows 10
- **Wifi:** Sí
- **Capacidad total de almacenaje:** 1000 GB
- **Número de discos duros instalados:** 1
- **Tarjeta de lectura integrada:** Sí
- **Número de puertos HDMI:** 1
- **Ethernet LAN, velocidad de transferencia de datos:** 10,100,1000 Mbit/s
- **Tipo de memoria interna:** DDR4-SDRAM
- **Wi-Fi estándares:** IEEE 802.11ac
- **Placa base chipset:** Intel H170
- **Número de núcleos de procesador:** 4
- **Entradas Mini PCI Express:** 1
- **Tarjetas de memoria compatibles:** MMC, MMC+, MS PRO, Memoria extraíble, SD, SDXC, xD
- **Tecnología de cableado:** 10/100/1000Base-T(X)
- **Versión de entradas de PCI Express:** 3.0
- **Frecuencia del procesador turbo:** 3,5 GHz
- **Adaptador gráfico:** GeForce GTX 1060
- **Peso:** 9,78 kg

MSI GE73VR 7RE-028ES / i7-7700 / GTX 1060 / 16GB / 1TB HDD + 256GB SSD / 17.3" / W10 / Raider

¡La batalla te sigue a todas partes gracias a este increíble portátil!

CARACTERÍSTICAS

- **Procesador:** i7-7700HQ
- **Caché del procesador:** 6 MB
- **Configuración de CPU (máximo):** 1
- **Configuraciones PCI Express:** 1x16,1x8,2x4,2x8
- **Unidad óptica:** No
- **Frecuencia del procesador:** 2,8 GHz
- **Memoria interna:** 16 GB
- **Almacenamiento:** HDD+SSD
- **Cámara delantera:** 1280x720
- **Dimensiones:** 28,5x419x285 mm
- **Resolución:** 1920x1080
- **Número de altavoces:** 2
- **Tamaño de disco duro:** 2.5"
- **Puertos A USB 3.0 (3.1 Gen 1):** 3
- **Puertos C USB 3.1 (3.1 Gen 2):** 1
- **Ethernet LAN (RJ-45):** 1
- **Salidas para auriculares:** 1
- **Micrófono, jack de entrada:** Sí
- **Puerto de salida S/PDIF:** Sí
- **Subwoofer incorporado:** Sí
- **S.O.:** Windows 10 Home
- **Wifi:** Sí
- **Número de puertos HDMI:** 1
- **Ethernet LAN, velocidad de transferencia de datos:** 10,100 Mbit/s
- **Wi-Fi estándares:** IEEE 802.11a,IEEE 802.11ac,IEEE 802.11b,IEEE 802.11g,IEEE 802.11n
- **Chipset placa base:** Intel HM175
- **Retroiluminación LED:** Sí
- **Memoria flash:** 256 GB
- **Cantidad de puertos Mini Display:** 1
- **Tarjetas de memoria compatibles:** SD,SDHC,SDXC
- **Gráficos placa:** HD Graphics 630
- **Modelo de adaptador de gráficos discretos:** NVIDIA GeForce GTX 1060
- **Peso:** 2,8 kg
- **Diagonal de la pantalla:** 17.3"
- **Respuesta de la pantalla:** 5 ms
- **Interfaz del disco duro:** SATA
- **Adaptador gráfico en tablero:** Sí

1795'00 €

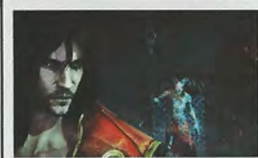


VAMPYR



¡Qué divertido es ser un vampiro!

LA REFERENCIA



LORDS OF SHADOW 2
El juego de Mercury Steam nos metía en la piel del mismísimo Conde Drácula.

ALTERNATIVAS

THE EVIL WITHIN 2
Nota: 90 — **MM 270**

RESIDENT EVIL VII
Nota: 92 — **MM 263**

Dicen que cuando se vuelve de una guerra es difícil adaptarse de nuevo a la sociedad. Pero para el dr. Reid, es mucho peor. Sobrevivir a la Gran Guerra para llegar a Londres, su ciudad, y morir allí parece una ironía. Pero es aún peor. Porque no morir, pero seguir caminando por las calles de la ciudad en 1918 cuando la gripe está asolando la ciudad, es una condena. Sí, porque al dr. Reid no lo ha matado un cualquiera, sino un vampiro. Y lo ha convertido en uno de su especie. Pero, sí, puede ser aún peor. Despertar con una sed de sangre totalmente salvaje le lleva a asesinar a su propia hermana. Y entonces es cuando Jonathan Reid empieza a darse cuenta de la realidad del mundo en el que vive. Un mundo brutal, terrible, maldito. Un lugar, por desgracia para Reid, pero para nuestra alegría, fascinante. Porque el juego de DontNod mezcla con habilidad acción, aventura, rol y una narrativa sensacional que los amantes del terror y los vampiros, pero sobre todo de los buenas historias, podemos disfrutar con fruición y un ansia tan enorme como el tormento de Reid.

¿Qué vampiro eres?

«Vampyr» no es el típico juego de "vampiro recién nacido se ve atormentado por su maldición, pero quiere ser bueno". Eso lo decides

> “El dilema no está en matar o no, sino a quién matar y cuándo. Esa es la clave de «Vampyr»”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** DontNod/Focus Home
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVD:** 3
- **PVP rec.:** 49.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.vampyr-game.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Habilidades pasivas:** 8 (4 tipos x 2 variedades)
- **Habilidades activas:** 11 (4 tipos, 2 y 3 variedades)
- **Tipos de arma:** cuerpo a cuerpo y de fuego
- **Tipos de Tratamiento:** 9
- **Tipos de Suero:** 10
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2130 a 3.4 GHz, AMD FX 4100 a 3.6 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon R7 370, GeForce GTX 1050
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica



Las habilidades activas y pasivas y cómo las desarrollemos nos convertirán en un personaje único, según el estilo buscado.



Los poderes vampíricos se van desbloqueando a medida que avanzamos y acumulamos experiencia e información.



Las relaciones entres los PNJ, filias y fobias, relevancia, estado de salud, etc. tejen una red de información impresionante.



Desata tu poder de vampiro y descubre los secretos de Londres tras la Gran Guerra. Un Londres asolado por la gripe y extraños asesinatos. Quien te convirtió está haciendo de las suyas.



Hablar con todos los PNJ es imprescindible. Nos dan información sobre las misiones, pistas sobre ellos y descubrimos la calidad de su sangre para saber si nos pueden ser útiles. Sí, ya sabes...

tú. Lo de antes es cierto, pero también que Reid asume su naturaleza y, aprovechando su condición de médico, trabaja para salvar su ciudad... o condenarla con sus acciones. Porque esto no es un juego de acción y gore, sino una historia en la que tenemos que matar, pero la clave está en la elección de a quién y cuándo. Estas decisiones influyen en la interacción con los PNJ, la evolución de la ciudad, el desarrollo de nuestras habilidades vampíricas, nuestra facilidad para la supervivencia... Tenemos que cuidar muchos aspectos, pero lo hacemos a nuestro estilo.

Por otro lado, tenemos los múltiples y variados diálogos con los secundarios. Con ellos descubrimos sus secretos, debilidades, enfermedades –la calidad de su sangre es un factor a tener muy en cuenta–, sus relaciones con otros PNJ –el social es un aspecto clave en «Vampyr»– y muchos pequeños detalles que nos ayudarán a tomar decisiones. Además, como científico, podemos investigar enfermedades, crear sueros para ayudar –o perjudicar– a personajes concretos. Vamos, una aventura con mil ramificaciones y decisiones constantes. Y, claro, tenemos que desarrollar nuestros poderes, alimentarnos –de humanos, otros vampiros, los cazavampiros, ratas... ¡la variedad es lo mejor!– y decidir cuánto y de quién.

«Vampyr» podría ser mejor en sus apartados técnicos –animaciones, modelos, movimientos–, pero cumple bien. Pero lo mejor es la trama, la narrativa, la rejugabilidad, el diseño de personajes. No es un juego de terror, es un pedazo de aventura de rol y acción para morder con ansia. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Adáptate a tu naturaleza vampírica y usa tu poder a tu elección. Un juego de acción y rol que da una vuelta de tuerca a la condición vampírica del protagonista, en el Londres de 1918 asolado por la gripe.

LO QUE NOS GUSTA

- No es una historia de vampiros, gore y terror, sino una señora aventura de acción y rol repleta de detalles de gran calidad en trama, diseño y posibilidades.
- Las complejas relaciones sociales de los PNJ.
- La variedad de estilos que podemos desplegar según nuestras decisiones e investigaciones.
- La ambientación del Londres de 1918 es sensacional.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Las caras de los modelos podían estar más logradas.
- Las primeras horas de juego son algo lentas.
- Se echa de menos el doblaje al español.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Aunque «Vampyr» es una historia de vampiros no es, ni mucho menos, un juego de terror, sin más. La lucha interior del protagonista, su ética al asesinar, sus elecciones... Todo convierte la historia de Jonathan Reid en una exploración de la naturaleza humana, a veces brutal, a veces racional, en un entorno fantástico, divertido y de enorme rejugabilidad.

LA NOTA **82**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 71 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 73

STATE OF DECAY 2

Acabar con los zombis es lo fácil...

LA REFERENCIA



LEFT 4 DEAD 2
Con un estilo muy distinto y enfocado a la acción intensa, es el referente zombi total.

ALTERNATIVAS

CONAN EXILES
Nota: 80 — **MM 277**

IMPACT WINTER
Nota: 60 — **MM 267**

Sobrevivir al fin del mundo –o al fin de la civilización, tal y como la entendemos– no debe ser sencillo. Estar rodeado de muertos vivientes tampoco ayuda, pues a la escasez de los recursos más básicos, como comida, energía o refugio, se une la permanente amenaza de que un pedazo de carne putrefacta andante te infecte de un mordisco. Pero, desde luego, tampoco lo hace más fácil que cualquier pequeña acción por tu parte se convierta en un pequeño infierno para que sea efectiva. Y eso es algo que, por suerte o por desgracia, es la norma en «State of Decay 2». Y, pese a todo, el desafío de supervivencia de Undead Labs llega a enganchar... si tienes paciencia.

Solo los más pacientes sobreviven

«State of Decay 2» es uno de esos juegos a los que les teníamos ganas. Un apocalipsis zombi, supervivencia realista, opciones de juego cooperativo, Unreal 4 como base tecnológica... Todo pintaba estupendamente y, aunque el juego tiene muchas virtudes, parece empeñarse desde el principio en hacerse hostil al propio jugador.

«State of Decay 2» nos lanza, sin más preámbulos, al mundo zombi en que cada pequeño paso se ha de dar con sumo cuidado, y donde las sorpresas más desagradables se esconden, literalmente, a la vuel-

> “La supervivencia en el mundo zombi adquiere un tinte realista, pero poco accesible o amigable”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Acción/Survival Horror **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Undead Labs/Microsoft **Distribuidor:** Microsoft **Nº de DVD:** Descarga **PVP rec.:** 39.99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.stateofdecay.com*	**Parejas iniciales:** 4 **Regiones principales:** 3 **Habilidades:** 35 **Recursos básicos:** 5 **Niveles de amenaza:** 3 **Tipos de artículos (almacén):** 5 **Multijugador:** Sí (cooperativo de 2 a 4; combates)	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Core i5 2500, AMD FX 6300 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 25 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760, Radeon HD 7870 **Conexión:** ADSL (descarga Microsoft Store)	**CPU:** Core i7 7ª generación **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 30 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica



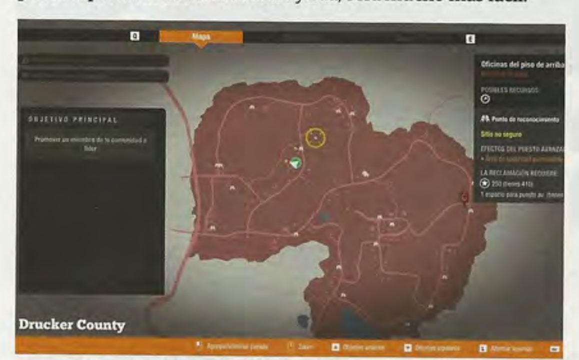
Identificar los puntos de interés en el escenario ha de hacerse subiendo a las torres de vigilancia y apuntando con un arma.



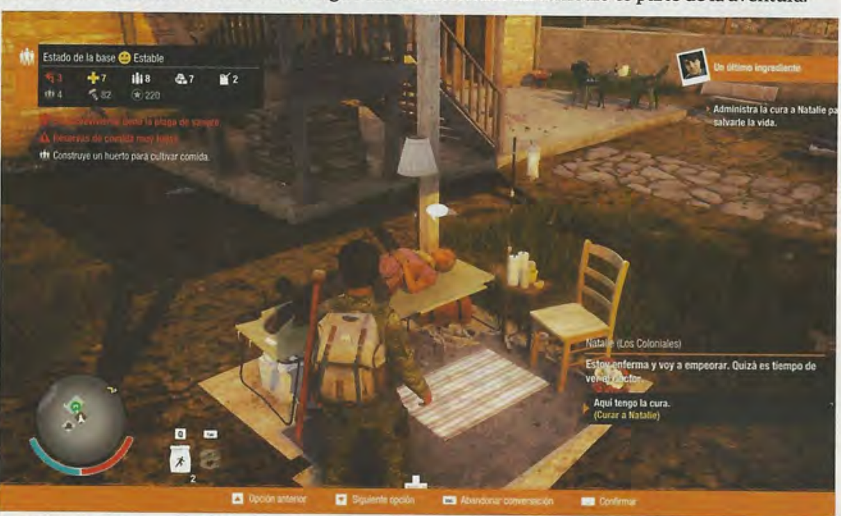
El apocalipsis zombi ha llegado y sobrevivir es todo un desafío. La infección que ha convertido en zombi a la humanidad sigue activa. Encontrar un remedio es parte de la aventura.



La mejor manera de sorprender a los zombis es con sigilo y por la espalda. Si contamos con ayuda, será mucho más fácil.



La exploración de los muchos puntos de interés del mapa ha de ser metódica, aunque también es lenta, y nada fácil.



Cuando elijamos una base hay que conseguir recursos y construir estructuras: camas, enfermería, huertos... Las necesidades son muchas, más cuando la comunidad va creciendo.

ta de cada esquina y en cada rincón. Elegimos una de entre cuatro parejas disponibles para entrar en acción y, tras los primeros pasos básicos, optamos por una de tres áreas para explorar, establecer una base y buscar los recursos y apoyos necesarios de PNJ o jugadores humanos –en el modo cooperativo– para hacer frente a los zombis y a los desafíos de la supervivencia. Encontrar elementos de construcción, comida, medicamente, curas para la plaga, etc. es apasionante y nada sencillo. Pero que nada sencillo.

La profundidad que «State of Decay 2» puede llegar a ofrecer es muy notable, y el realismo en esa persecución del desafío y la necesidad acuciante de conseguir recursos es agobiante y muy loable. Pero el problema es que Undead Labs ha extendido esa hostilidad del mundo a la propia jugabilidad, y nosotros mismos hemos de hacer un esfuerzo considerable para poder llevar a cabo acciones extremadamente simples. Hay una enorme confusión en el diseño y la gestión más básica de parámetros que debería ser mucho más directa, intuitiva y sencilla.

El manejo del almacén de la base y sus recursos, el cambio de personaje, la construcción de infraestructuras, la búsqueda en cajas y escenarios, la navegación en inventario, el intercambio de objetos... «State of Decay 2» exige esfuerzos absurdos en la jugabilidad más básica que echa para atrás al jugador menos paciente. Si le das tiempo y entras en su dinámica, termina por ser una experiencia de juego profunda y muy interesante, pero esa aspereza y falta de pulido le pasa factura. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Sobrevive al apocalipsis zombi. Un desafío de supervivencia tras un holocausto zombi, que apuesta por el realismo en aspectos como la recolección y gestión de recursos y las relaciones sociales con los PNJ.

LO QUE NOS GUSTA

- El realismo del desafío considerado globalmente.
- La precaución necesaria al explorar. Las sorpresas desagradables pueden saltar en cualquier instante.
- Lo profunda que puede llegar a ser la gestión de recursos y la cantidad de habilidades a considerar.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La confusa narrativa y la ausencia real de trama.
- No es nada intuitivo ni accesible. Las acciones más básicas están muy poco pulidas y tiende a ser excesivamente farragoso en la gestión más simple.
- Muy, muy lento. Cuesta mucho avanzar en lo básico.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Si le das tiempo, engancha, pero cuesta entrar por una jugabilidad poco pulida y un diseño ramplón y confuso en acciones muy básicas.

LA NOTA **70**

MODO MULTIJUGADOR

La cooperación entre jugadores para la supervivencia es algo más limitada de lo deseable, con combates interesantes.

LA NOTA **68**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 49

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 69

DARK SOULS REMASTERED



¡Volverás a adorar la muerte!

LA REFERENCIA



DARK SOULS 3
Un juego similar en esencia y jugabilidad, aunque más redondo y más accesible.

ALTERNATIVAS

CONAN EXILES
Nota: 80 — **MM 277**

THE SURGE
Nota: 72 — **MM 267**

Es posible. No estamos seguros al 100%, pero es posible que aún haya alguien que no conozca la saga «Dark Souls». ¿Eres tú? Seguro que no, si eres un lector habitual. Pero sí que es más posible que no jugaras al «Dark Souls» original en PC, cuando apareció hace ya seis años –tuvimos que esperar casi un año a su adaptación en PC–. La entonces llamada «Prepare to Die Edition» fue un tanto controvertida. Entre el tiempo que tardó en aparecer, una versión algo decepcionante en lo técnico –con problemas de resolución y texturas– y con unos controles que daban problemas, como las cámaras, no era el mejor estreno pese al retraso. El tiempo, los parches y, sobre todo, un esfuerzo de la comunidad por hacerlos mejor que la propia compañía, fue solucionando el percal, pero la verdad es que «Dark Souls» no acababa de estar al nivel que las versiones originales de consola. Hasta ahora. Porque nuestra vuelta a Lordan en «Dark Souls Remastered» ha sido una experiencia impresionante. Sobre todo, al recordar que quizá el primer juego de la saga es, con todo, el más desafiante y, por tanto, el más atractivo.

Mejoras por doquier

«Dark Souls Remastered» no es, quizá, la remasterización perfecta, pero pule todo lo básico que de-

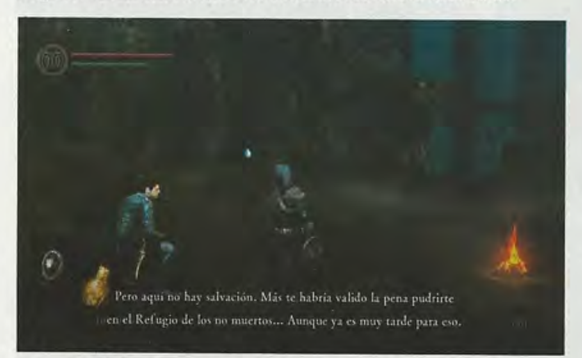
> “Vuelve a Lordan para combatir demonios, no muertos y vivir el mayor desafío de rol de tu vida”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
16 **Género:** Acción/Rol **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** QLOC/From Software **Distribuidor:** Bandai Namco **Nº de DVD:** 6 **PVP rec.:** 39.99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.bandainamcoent.com/es/games/ds-remastered*	**Clases:** 10 **Objetos utilizables:** 5 **Regalos:** 8 **Armadura:** 4 elementos (más anillos) **Atributos básicos:** 9 (8 más humanidad) **Multijugador:** Sí (multiverso, cooperativo y PvP)	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Core i5 2300 a 2.8 GHz, AMD FX 6300 a 3.5 GHz **RAM:** 6 GB **Espacio en disco:** 8 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 6870 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i7 7ª generación **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 10 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica



Subir el nivel en los atributos clave según la clase escogida implica un enorme avance en el resultado de los combates.



Las escasísimas pistas sobre nuestros objetivos son ya harto conocidas por los fans de la saga. Aquí, más aún.



Configurar el equipo de manera adecuada nos ayuda también a avanzar. Una ligera mejora es todo un mundo.



¡Muere, aventurero! ¡Muere y vuelve a morir! «Dark Souls Remastered» nos devuelve al universo de Lordan donde nuestra paciencia y habilidad se ponen a prueba a cada segundo.



¡Ah, qué calentito y que refugio junto a la hoguera! El mayor icono -posiblemente- de ña saga «Dark Souls» sigue siendo en esta entrega el punto que desearás con más ansia a cada minuto.

bía pulirse. O casi. Sigue habiendo problemas con las cámaras, los menús siguen siendo poco intuitivos en su navegación y se podía haber mejorado más en cuanto a lo visual –sobre todo en las texturas–. Pero ahora el control es más fluido, técnicamente ha mejorado mucho y el desafío ahora sí se disfruta en condiciones.

Esta edición vuelve a incluir el DLC «Artorias of the Abyss», lo que es de agradecer, sigue siendo el juego más desafiante –también más lento en la progresión– de toda la saga. Lo que, por otro lado, es muy bueno. Si no jugaste la versión original, es el momento. Si has jugado a alguno de los otros de la saga, notarás las diferencias. Es menos accesible en el progreso, el combate es también algo más complejo, y aunque el sistema de desarrollo del personaje es más inmediato, también es más fácil cometer errores definitivos. Quizá es el más exigente de toda la saga, y por tanto el que mejor refleja su esencia. Pero, eso sí, si ya lo habías jugado... ¿merece la pena volver a él? Pues en realidad sí, para apreciar las diferencias y mejoras. Aunque, eso sí, creemos que su precio debía ser algo más asequible, teniendo en cuenta que estamos ante un juego de hace más de un lustro y que arregla errores pero, en realidad, no ofrece nada especialmente nuevo... Bueno, sí, hasta seis jugadores en el apartado multijugador, eso sí es cierto. Pero poco más.

«Dark Souls Remastered» es, estrictamente, un juego maravilloso. Pero no es tan nuevo como podía –o debía– haber sido en una remasterización. Aunque, eso sí,es muy recomendable. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Vuelve al lugar donde amarás morir una y otra vez. Vive una oscura fantasía de rol en la que habilidad y paciencia se ponen a prueba, y en la que mueres incontables veces al explorar el mundo.

LO QUE NOS GUSTA

- Volver a Lordan, ahora, es mucho mejor con un pulido en los controles de teclado y ratón notable.
- Las mejoras a nivel técnico. En el juego original era un desastre en texturas y ahora ha mejorado.
- Sigue siendo el mayor y mejor desafío de la saga.
- Que incluya el DLC Artorias of the Abyss.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Sigue teniendo problemas de cámara bastante serios.
- El manejo de los menús sigue siendo poco intuitivo .
- Pese a la remasterización, el apartado de texturas y detalle, incluso en Ultra, no llega al nivel deseable.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Una aventura única que ha influido en multitud de juegos tanto a nivel de desafío como de jugabilidad. Un juego imprescindible.



MODO MULTIJUGADOR

El diseño único del multiverso de «Dark Souls» sigue siendo un pilar del diseño de la jugabilidad y la acción. Sensacional.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 54

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 87



Ayuda a tus yarnis a cumplir con su objetivo superando mil peligros. La segunda parte del juego de Coldwood hace más atractiva la jugabilidad con la necesidad de combinar las habilidades de dos yarnis.



¡Ya estamos en el faro! El escenario del faro es el lugar central desde el que acceder a nuevos niveles.





¡Corre, que te pillan! La fauna en «Unravel 2» parece conspirar contra nuestros encantadores personajes.



Hay que controlar muy bien los ángulos. Un enemigo puede surgir del punto más insospechado.



Combinando los hilos de los yarnis podemos crear "puentes" capaces de sustentar objetos pesados.

UNRAVEL 2

Achuchables y blanditos

ALTERNATIVAS

RIME
Nota: 92 — **MM 267**

LAST DAY OF JUNE
Nota: 86 — **MM 269**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Plataformas/Puzles
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Coldwood Interactive/EA Originals
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 19.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.ea.com/es-es/games/unravel/unravel-two*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2120 a 3.3 GHz, AMD FX 4350 a 4.2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650 Ti, Radeon R7 250X

El mundo de lana de los yarnis, adorables, achuchables, encantadores, vuelve en una nueva aventura que abunda en la misma idea que dio forma a «Unravel», aprovechando el dos del nombre del título de Coldwood para ofrecer un indicativo de la principal novedad de esta entrega: dos personajes a los que hay que manejar simultáneamente.

En «Unravel 2» vuelve la combinación de plataformas, puzles basados en física y una dirección artística absolutamente fabulosa, para contar una historia no exenta de dramatismo en la que nuestros dos yarnis –unos seres creados con hebras de lana que usan como principal herramienta para superar obstáculos– tendrán que hacer frente a mil y un peligros para llegar a su objetivo final. Cuál es, no te lo diremos, porque es gran parte del encanto de «Unravel 2», pero baste con saber que hay que pasar por escenarios urbanos y rurales de todo tipo en que los pequeños obstáculos para un ser humano parecen murallas insalvables para los yarnis... a no ser que colaboren para superarlos y resolver puzles de lo más entretenidos.

¡Enrédate!

«Unravel 2» entra, como su antecesor, en la gama de juegos estilo «Trine». Es más importante fijarse en el entorno y pensar un poco que ir a lo loco y confiar únicamente en los reflejos. Es un juego de puzles, en el fondo, y la gran novedad de esta entrega es la colaboración de los dos personajes. Cuando solo hay que caminar, uno se enreda en el otro –literalmente– y forman un único personaje. Cuando hay que superar un obstáculo, pueden descolgarse, atar sus hebras de lana, crear "puentes", mover objetos, usar la inercia para saltar, sujetarse y ayudarse uno a otro para ir pasando fase tras fase. Y si te atascas, el juego te da pistas.

Ese, quizá, es el punto débil de «Unravel 2». Técnicamente es fabuloso, los escenarios son una maravilla y algunos puzles son muy buenos. Pero, en general, es todo muy facilón. El desafío no es elevado y, pese a su estupenda narrativa y sus muchas virtudes, le falta ese pelín de dificultad que lo haría realmente sobresaliente. Aun así, es un juego estupendo. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

El encanto de los personajes, una dirección artística sensacional y unos entretenidos puzles hacen de «Unravel 2» un juego atractivo, aunque quizá demasiado fácil. Los desafíos aportan un aliciente.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 83 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 74



¡**Crea tu propio Parque Jurásico y llénalo de dinosaurios!** El nuevo juego de Frontier aprovecha el tirón de la nueva película de la saga, como título oficial, y nos propone la gestión de un parque lleno de desafíos.



La construcción y gestión del parque abarca tres áreas básicas: entretenimiento, ciencia y seguridad.





Los primeros genomas disponibles nos permiten crear algunos de los dinosaurios más conocidos.

JURASSIC WORLD EVOLUTION

Atracciones jurásicas



ALTERNATIVAS

FCS 2018
Nota: 80 **MM 271**

XCOM 2 WOTC
Nota: 90 **MM 270**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Estrategia/Simulación
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Frontier
- **Distribuidor:** Frontier
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 54.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.jurassicworldevolution.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2300, AMD FX 4300
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, GeForce GTX 1050, Radeon 7850

Los fans de los juegos de gestión seguro que saltaron de alegría al saber que Frontier estaba detrás de la adaptación de la nueva peli de "Jurassic Park" a juego de PC. Lo que nos encontramos en «Jurassic World Evolution» es, en muchos sentidos, todo lo que podíamos imaginar en este sentido: construcción, gestión, investigación y desarrollo... Aunque en otro, no tanto. Curiosamente, siendo un gestor de parque de atracciones –que es lo que es en el fondo- en realidad es lo que menos relevancia tiene en el conjunto.

«Jurassic World Evolution» es un gran divertimento en su parte más "científica". La cría, cuidado y control de los dinosaurios es, de largo, lo mejor del juego. No solo tenemos una buena variedad de especies –con 48 genomas, unos pocos iniciales y los demás que se van desbloqueando con la investigación–, sino que es posible editar su ADN y cambiar parámetros como agresividad, defensa, longevidad, etc. y que los combates sean espectaculares –aunque repetitivos.

Pero, luego, tiene aspectos bastante ramplones, como que si un dinosaurio se escapa por el parque da bastante igual que esté bien cuidado y satisfecho, y no sea especialmente agresivo, que empezará a matar visitantes como si no hubiera un mañana. Y a hacerlo de forma bastante surrealista. Uno pequeño puede matar a un humano solo con tocarlo.

Un parque flojito

Decíamos antes que como gestor de parques «Jurassic World Evolution» es flojo. Y es que la construcción de la zona de entretenimiento y su gestión es bastante limitada. Pocas atracciones, edificios básicos y una gestión de los visitantes muy superficial, lejos de esos juegos en que cada individuo tenía sus necesidades específicas. No, no es un «Theme Park» ni un «Rollercoaster Tycoon».

Pese a poseer una factura técnica impecable en el control, lo visual y una jugabilidad sólida, parece que «Jurassic World Evolution» es un juego pensado para ser más accesible que profundo. Más "casual" que "hardcore". Lo que no es malo, aunque a los más puristas les defraudará. Eso, y un precio realmente elevado. **A.C.G.**

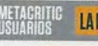
NUESTRA OPINIÓN

Aunque muy sencillo y limitado en sus opciones, el juego de Frontier es entretenido y su factura técnica es espectacular. Criar dinosaurios es de lo más divertido, aunque se precio actual es exagerado.



LA NOTA 70





METACRITIC USUARIOS LA NOTA 78 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72



¡Larga vida a «Street Fighter»! La legendaria saga de juegos de lucha de Capcom cumple 30 años y recopila en una edición especial 12 juegos míticos, desde el original hasta «Street Fighter III 3rd Strike», más extras.


¡30 años nos contemplan, Ryu! Así era el primer «Street Fighter» en las recreativas de 1987.




Algunos personajes no tan conocidos en la saga tienen ahora un nuevo momento de gloria.



Recorrido histórico por los personajes. Entre los extras que incluye la edición, están las biografías.



¡Vega vs Honda! Uno de los duelos más míticos de «Super Street Fighter II», que ahora podemos revivir.

STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY

¡Qué bueno sigue siendo!



ALTERNATIVAS

DRAGON BALL FIGHTERZ
Nota: 88 **MM 273**

MARVEL VS CAPCOM INFINITE
Nota: 81 **MM 270**

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Acción/Lucha
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Digital Eclipse/Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 39.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *streetfighter.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 a 3 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** Intel HD 4440
- **Extra:** Compatible con Xinput y DirectInput USB

Todos los que hace 30 años descubrieron «Street Fighter» en la sala de recreativas a la que iba en su ciudad, o los que echaban más horas que un reloj con la SNES y el cartucho de «Super Street Fighter II», acaban de recibir el regalo –es un decir, que son 40€ del ala– que llevaban esperando décadas. El aniversario de la serie ha llevado a Capcom a lanzar este «Street Fighter 30th Anniversary», que incluye doce juegos míticos de la saga para disfrutar a lo grande en el PC, recordando viejos tiempo o, si eres más joven, descubriendo los orígenes de un título que es historia viva del videojuego. Y es que pocos hay tan conocidos, populares y reputados como «Street Fighter», aunque a lo largo de tantos años los altibajos en calidad hayan sido algo habitual, también.

Y no, este «30th Anniversary» no es algo dirigido a aquellos que buscan lo último en juegos de lucha, porque es justo todo lo contrario. Es lo de ayer en estado puro.

"Retrolucha"

En «Street Sighter 30th Anniversary» no están todos los títulos de la saga, pero sí una adaptación de algunos de los más representativos. Para hacer un homenaje serio a la saga, entre las opciones disponibles está de la usar filtros para emular el aspecto visual de las recreativas originales, de un Tv o dejarlo limpio, para ver la imagen con el pixel en toda su pureza.

Los controles –usa un pad, sí o sí– son los habituales e históricos de consolas de 16 bit, aunque con algunos modificaciones y adaptaciones a botones laterales, pero ver de nuevo a personajes como Vega, Ryu, ChunLi, Honda o Blanka es todo un lujazo. Los extras abarcan desde el diseño de animaciones, la historia de los personajes, documentación del desarrollo de los juegos de la saga y la música, para descubrir algunos de los secretos de estos años.

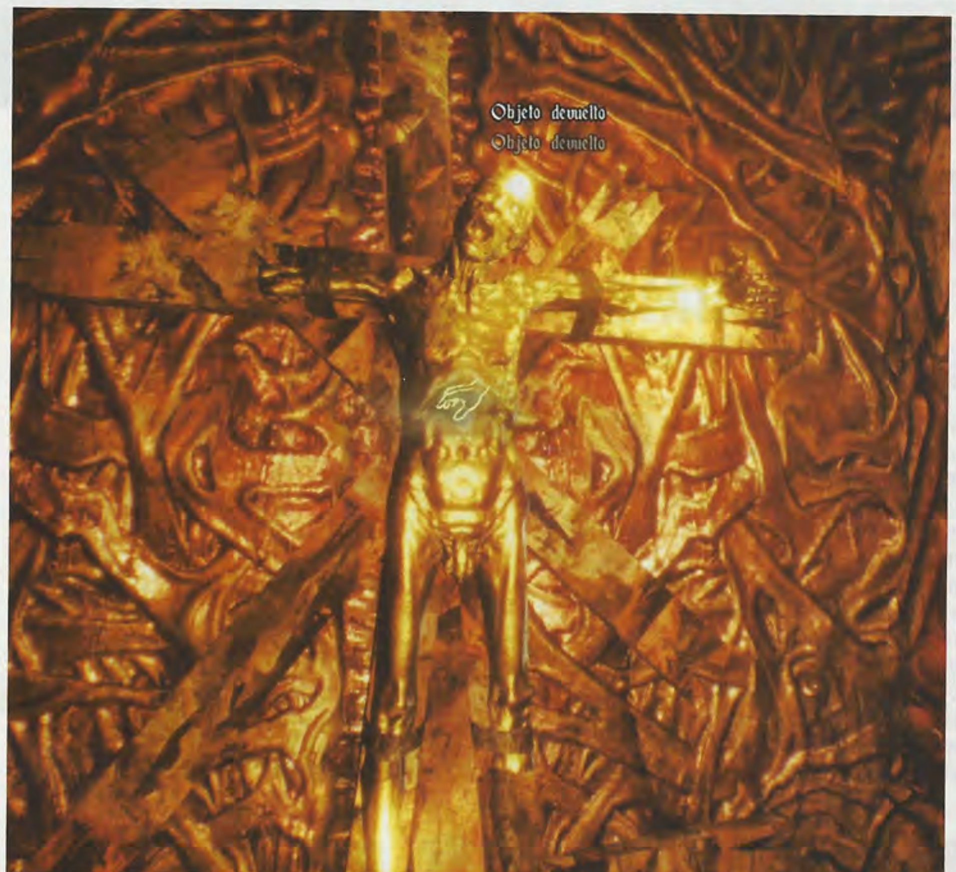
«30th Anniversary» no es un juego que se pueda valorar por su calidad –que es mucha– estrictamente, sino que en ello intervienen factores como la selección, el online, entrenamientos, etc. Y la nostalgia, claro. No es un juego perfecto, desde luego, pero es una edición soberbia. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Sin ser un producto redondo, «30th Anniversary» es un juego que debe estar en cualquier colección del fan de la lucha, de «Street Fighter» y de los apasionados por la historia.


LA NOTA 81

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 77 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 80



El camino del Infierno está pavimentado de buenas intenciones... pero también de una jugabilidad plana y bastante aburrida, y muchas expectativas que se han quedado sin cumplir. «Agony» es solo un juego ramplón.



La búsqueda de la diosa roja es nuestro objetivo en el laberinto de los escenarios de «Agony».

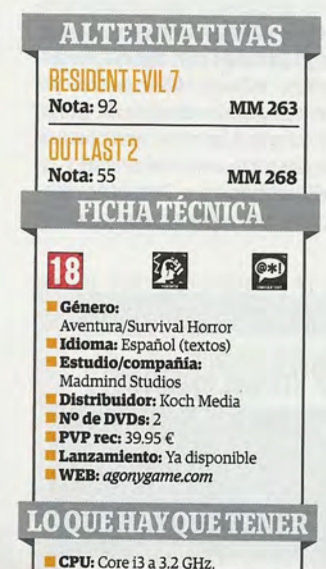




Aunque la ambientación es brutal y gore pasa desapercibida por el mal uso de la iluminación.

AGONY

Sí, desde luego que es infernal...



ALTERNATIVAS

RESIDENT EVIL 7
Nota: 92 — **MM 263**

OUTLAST 2
Nota: 55 — **MM 268**

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Aventura/Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Madmind Studios
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 39,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *agonygame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 a 3.2 GHz, Phenom II X4 955 a 3.2 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 17 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon R9 280, GeForce GTX 660

La inspiración en el "Infierno" de Dante, el uso de «Unreal 4», una historia rodeada de enigmas, un alma condenada, un personaje misterioso y con atractivo como la Reina Roja, habilidades de posesión... ¡qué bien sonaba todo esto a los oídos del fan de los juegos de terror cuando leíamos sobre «Agony» y veíamos sus primeras imágenes! Y que lejos que ha quedado todo ello en cuanto hemos tenido la versión final en nuestras manos y nos hemos puesto a jugar con el título de Madmind Studios.

«Agony», por desgracia, no cumple ni por asomo las expectativas que había levantado. Quizá esperábamos demasiado, quizá el estudio no fue capaz de transmitir lo que de verdad había que esperar del juego, pero la verdad es que el horror que creíamos que íbamos a disfrutar con «Agony» se ha hecho realidad de una forma muy distinta a la que pensábamos.

¡Menudo infierno!

«Agony» intente sumergir al jugador en un mundo sombrío, de estética brutal, gore, tétrica y angustiosa, como un alma condenada al Infierno, del que desea escapar a toda costa y por cualquier medio. Este mundo de horror, del que muy posiblemente pensaras que sería un lugar salido de tus peores pesadillas, se queda en un puñado de escenarios lleno de tópicos del gore y lugares comunes de las películas de terror más cutres –vamos, que da bastante más miedo el de «Hellraiser», y la peli tiene más de 30 años–. El diseño del mundo de juego es confuso a más no poder, y aunque la ruta real es de sentido único, al estar planteado como un laberinto es un auténtico mareo estar dando vueltas sin una referencia en condiciones, porque la iluminación y la dirección de arte son un espanto. Es una pena que se aproveche tan mal el potencial de «Unreal 4», cuando la idea es buenísima; hay algunos detalles de interés en parte del juego y varios conceptos –la posesión– atractivos que están muy mal resueltos. Quizá esperábamos mucho, demasiado de «Agony», que se queda en un quiero y no puedo durante toda su primera mitad. Mejora algo en la segunda, eso sí, aunque quizá no aguantes tanto como para comprobarlo. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«Agony» es uno de esos juegos que levantan grandes expectativas y no sobreviven a ellas. Los amantes del terror esperaban algo más que un ramplón y aburrido juego de laberintos lleno de tópicos.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 45 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 45

ZONA REALIDAD VIRTUAL

El futuro que nos prometían nos ha alcanzado, pero no es como lo pintaban, ¿o sí? Lo importante es que la Realidad Virtual y Aumentada están aquí y podemos jugar con ella.

DEMOS

UNSACRIFICE
WINDOWS, OCULUS RIFT



Desde Sevilla, pasando por Kickstarter, llega este juego de supervivencia donde encarnamos a un aprendiz que resuelve misterios en un mundo aterrador.

■ *unrealspirit.com*

EVIL FIRE
HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Con modo cooperativo y tres entornos, como Allied Forces y arma en mano tendremos que buscar la forma de terminar con el mal de la base The Production.

■ *realitymagiq.com*

ACCURC 2
HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Otro simulador de radiocontrol llega a nuestras gafas de Realidad Virtual y Aumentada, con más opciones para practicar sin salir de casa.

■ *deadly-cryptids.com*

CREED

¡Los 80 con guantes nuevos!



■ **Género:** Deportivo ■ **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift ■ **Desarrollador:** Survios
■ **Disponible:** 2018 ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *survios.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Lo hemos visto y lo hemos tocado en el pasado E3 2018. El juego de Rocky vuelve a nuestras pantallas, pero con un componente que siempre hemos querido. La RV nos permite enfundarnos unos guantes, mientras usamos los mandos de nuestras gafas. En el evento de LA eran inflables, pero eso no impide que en el futuro tengamos más accesorios. Tanto en el modo carrera como exhibición, no nos arrepentimos de las agujetas que nos causó este sueño hecho realidad (virtual).



OVERLOAD

Túneles llenos de luces y sombras

■ **Género:** Acción ■ **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift ■ **Desarrollador:** Revival Productions
■ **Disponible:** 31 de mayo 2018 ■ **Precio:** 24,95€ ■ **Web:** *playoverload.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Cuando algunos empezamos a sentir las 3D unidas a un módem de 56K baudios, un nombre se hizo fuerte, «Descent». Ahora, en forma de homenaje y con la actualización pertinente, volvemos a ver unos pasillos y estancias donde el peligro no es solo los muros y la lava. También otros jugadores con sus naves encerradas ahí abajo. «Overload» nos trae jefes de gran tamaño, varios modos de juego y la banda sonora que algunos recordarán. También, una historia escrita por el responsable de «Freespace 2». También funciona sin gafas, en pantallas normales.

TOP JUEGOS VR

1 SKYRIM VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Por fin tenemos el mundo de «The Elder Scrolls» alrededor, con un aspecto envidiable y algo de profundidad.

2 SUPERHOT VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Mientras esperamos la continuación de este juego, que llegará en 2018, no podemos resistirnos a jugar con el original y el tiempo.

3 ARIZONA SUNSHINE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Los zombis, en versión original, se pasean bajo el Sol de Arizona y nosotros nos encargamos de ellos. Es pura supervivencia.

4 THE GALLERY
HTC VIVE, OCULUS RIFT



El episodio «Heart of the Emberstone» marcó una inflexión en un título que nos descubre un mundo de lo más original.

Experiencias es lo que buscamos con la Realidad Virtual y Aumentada. Porque no es algo al alcance de todos y todavía hay dificultades que superar. Pero convertirnos en Rocky ya lo justifica. Esto, junto a la manera en que se potencian juegos ya conocidos. Pero entrar en sus mundos, ver las emociones aumentadas y gritar porque viene alguien con bombas en las manos, no tiene precio. Bienvenidos a la zona más virtual de Micromanía.



DOWNWARD SPIRAL
HORUS STATION
Seguimos con falta de gravedad

Género: Acción **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift **Desarrollador:** 3rd Eye Studios **Disponible:** 31 de mayo 2018 **Precio:** 14,99€ **Web:** *downwardspiralgame.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Una de las cosas que puede sacarnos de una experiencia inmersiva es escuchar voces en un idioma desconocido. Esto no nos pasa en «Downward Spiral». Un título que nos lleva a espacios sin gravedad, con un recorrido por cuatro horas de efectos sonoros, tensión y acción. La cooperación competitiva es otra de sus bazas a la hora de llamar la atención, frente a otras opciones que han llegado antes.

VR Y MIXED REALITY
CON UN TABLET
Surface Book 2 ya está aquí

Género: Hardware **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift, WMR **Desarrollador:** Disney **Disponible:** 1 de junio 2018 **Precio:** Desde 1.574,10€ **Web:** *microsoft.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Los equipos de la serie Surface de Microsoft nos acompañan desde 2013. Sin embargo, la gama incluye más que tablets con Windows y teclados separables. Ahora, llega la segunda generación de su modelo portátil más potente. El Surface Book 2 viene con hasta procesadores i7, GeForce GTX 1060 y 1TB de SSD. Potencia para jugar a «Skyrim VR» o «Superhot» con una experiencia muy positiva.



EL TERMÓMETRO

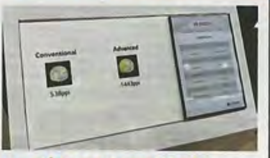
CALIENTE



DISPLAYLINK
El adaptador inalámbrico para HTC Vive de DisplayLink funciona muy bien, lo hemos probado en el E32018 y estará disponible a finales de verano. ***displaylink.com***

STORMLAND
El juego de Realidad Virtual creado por Insomniac sigue adelante y se confirma que cambiará cada semana para ofrecer una experiencia que no nos canse.

TEMPLADO



LA MÁXIMA RESOLUCIÓN
LG y Google han mostrado un sistema para visualización en VR y AR con 1,443 puntos por pulgada y 120Hz de frecuencia, unas tres veces lo que Oculus Rift.

MAZE THEORY
Tenemos un nuevo estudio de desarrollo centrado en la Realidad Virtual y Aumentada, «Maze Theory», con veteranos de PlayStation y Activision.

FRÍO



THE ELDER SCROLLS: BLADES
La experiencia de Skyrim VR ha ayudado con el juego para tablets y móviles «The Elder Scrolls: Blades», pero nos gustaría verlo pronto bien adaptado a la RV.

TOP JUEGOS VR

5 LONE ECHO/ECHO ARENA
OCULUS RIFT



Tanto en solitario como multijugador, esta es otra buena opción para comprobar lo que da de sí nuestra capacidad para flotar en el espacio.

6 SPRINT VECTOR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



«Mario Kart» a lo VR, así podemos definir «Sprint Vector» con sus carreras trepidantes y efectos, hasta con ocho jugadores en línea.

7 ONWARD
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un proyecto pequeño, pero que se ha convertido en ejemplo de cómo hacer un fps en RV. Aún en desarrollo, pero más que recomendable.

8 THE SOULKEEPER
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Una actualización en gráficos, la jugabilidad y la IA nos hacen fijarnos en la versión 2.0 de «The SoulKeeper», en acceso anticipado.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. OVERWATCH GOTY EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. CALL OF DUTY WWII (18) ■ Estrategia ■ Activision Blizzard
4. WOW BATTLE FOR AZEROTH (RESERVA) (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
5. LOS SIMS 4 + PERROS Y GATOS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. TRIALS FUSION (12) ■ Velocidad ■ Ubisoft
7. FIFA 18 (DESCARGA) (3) ■ Deportivo ■ Electronic Arts
8. S.W. BATTLEFRONT II (DESCARGA) (16) ■ Acción ■ Electronic Arts
9. LOS SIMS 4 URBANITAS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. WORLD OF WARCRAFT LEGION (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI de mayo de 2018.

U.K.

1. GRAND THEFT AUTO V (18) ■ Acción ■ Rockstar Games
2. FALLOUT 76 (16) ■ Acción ■ Bethesda
3. THE SIMS 4 SEASONS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. MINECRAFT (12) ■ Simulación ■ Microsoft
5. L.A. NOIRE COMPLETE ED. (DESCARGA) (18) ■ Acción ■ Rockstar Games
6. WOW BATTLE FOR... CO.ED. (DESCARGA) (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
7. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. GTA TRILOGY (DESCARGA) (18) ■ Acción ■ Rockstar Games
9. GTA IV COMPLETE EDITION (DESCARGA) (18) ■ Acción ■ Rockstar Games
10. BULLY SCHOLARSHIP ED. (DESCARGA) (16) ■ Acción ■ Rockstar Games

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de junio de 2018.

U.S.A

1. TITANFALL 2 (DESCARGA) ■ Acción ■ Electronic Arts
2. THE SIMS 4 (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. THE SIMS 4 SEASONS ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. ZOO TYCOON 2 ULTIMATE COLL. (DESCARGA) ■ Estrategia ■ Blue Fang games
5. THE SIMS 4 SEASONS (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. THE SIMS 4 + CATS & DOGS (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. BATTLEFIELD 4 PREMIUM ED. (DESCARGA) ■ Acción ■ Electronic Arts
8. THE SIMS 4 JUNGLE ADVENTURE (DESC.) ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. DRAGON AGE INQUISITION (DESCARGA) ■ Rol ■ Electronic Arts
10. SID MEIER'S CIVILIZATION VI (DESCARGA) ■ Estrategia ■ 2K Games

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de junio de 2018.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE



■ ROL/AVENTURA ■ OBSIDIAN
■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €



Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 90

3 CONAN EXILES



■ ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM
■ KOCH MEDIA ■ 39,95 €



Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

4 NI NO KUNI II EL RENACER DE UN REINO



■ ROL/ACCIÓN ■ LEVEL 5/STUDIO GHIBLI
■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



Esperábamos mucho de Level 5 con «Ni No Kuni II», pero han sobrepasado las expectativas con una auténtica joya del JRPG. Espectacular, jugable, accesible, divertido.

■ COMENTADO EN MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 89

9 KINGDOM COME DELIVERANCE



■ ROL/AVENTURA ■ WARHORSE STUDIOS
■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



La recreación de la Bohemia medieval de «Kingdom Come» es tan realista que asusta. Cada pequeño detalle aporta su granito de arena para hacermos viajar en el tiempo.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 86

10 TOTAL WAR WARHAMMER II



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



La segunda entrega de la trilogía de «Total War: Warhammer» sigue el camino marcado por su predecesor. Aunque pierde algo de la sorpresa inicial, su jugabilidad es sensacional.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90

11 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 VAMPYR



ACCIÓN/ROL ■ DONTNOD/FOCUS
■ BADLAND ■ 49.99 €



El mundo del vampirismo visto desde una perspectiva realista ofrece un drama en el que nos vemos en el dilema de decidir cómo, cuándo y a quién matar, intentando mantener nuestra humanidad o sucumbiendo al lado más salvaje. Una fantástica aventura de DontNod.

■ COMENTADO EN MM 278 ■ PUNTUACIÓN: 82



5 STATE OF DECAY 2



■ ACCIÓN/SURVIVAL ■ UNDEAD LABS/MICROSOFT
■ MICROSOFT ■ 29.99 €



Aunque podía estar mucho más pulido en aspectos básicos de la jugabilidad, una vez entras en el mundo zombie de «State of Decay 2» es difícil salir. Un gran desafío de supervivencia.

■ COMENTADO EN MM 278 ■ PUNTUACIÓN: 78

6 DARK SOULS REMASTERED



■ ACCIÓN/ROL ■ QLOC/FROM
■ BANDAI NAMCO ■ 39.99 €



El regreso de un clasicazo del rol que ha marcado época e influido en multitud de juegos, es la producción que debió ser hace seis años. Juegazo imprescindible, lo jugaras o no antes.

■ COMENTADO EN MM 278 ■ PUNTUACIÓN: 80

7 FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION



■ ROL/ACCIÓN ■ SQUARE ENIX
■ KOCH MEDIA ■ 49.99 €



Impresionante en lo técnico, espectacular en la acción, fascinante en la historia. La llegada de «Final Fantasy XV» al PC bien ha merecido la espera. Es un auténtico juegazo.

■ COMENTADO EN MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 86

8 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

12 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



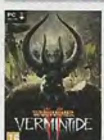
La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

13 WARHAMMER VERMINTIDE II



■ ACCIÓN ■ FATSHARK
■ FATSHARK ■ 27,99 €



El espectáculo brutal de fantasía Warhammer de «Vermintide II» es una delicia para los amantes del universo y de la acción multijugador. Salvaje, divertido y gore. ¡Sensacional!

■ COMENTADO EN MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 85

14 DRAGON BALL FIGHTERZ



■ ACCIÓN/LUCHA ■ BANDAI NAMCO
■ BANDAI NAMCO ■ 59.99 €



Además de ser uno de los mejores juegos de la saga, «Dragon Ball FighterZ» es uno de los mejores juegos de lucha que te vas a encontrar para tu PC. Accesible y profundo.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 88

15 PC BUILDING SIMULATOR



■ SIMULACIÓN ■ THE IRREGULAR CORPORATION
■ THE IRREGULAR CORPORATION ■ 19.99 €



Los amantes de trastear con el hardware tienen un nuevo juguete con el que disfrutar a lo grande y sin riesgos de estropear componentes. Un simulador único y absorbente.

■ COMENTADO EN MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 70

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

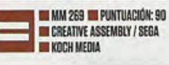
ESTRATEGIA

Pocas novedades encontramos en el comienzo del verano en la lista de estrategia, aunque un par de cambios de posición animan algo el género antes de que el calor apriete de verdad.



1 TOTAL WAR WARHAMMER II

33% de las votaciones

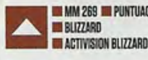


MM 269 · PUNTUACIÓN: 90 · CREATIVE ASSEMBLY / SEGA · KOCH MEDIA



2 STARCRAFT REMASTERED

24% de las votaciones



MM 269 · PUNTUACIÓN: 90 · BLIZZARD · ACTIVISION BLIZZARD



3 HEARTHSTONE

21 % de las votaciones

MM 230 · PUNTUACIÓN: 98 · BLIZZARD · ACTIVISION BLIZZARD

4 TOTAL WAR WARHAMMER

16% de las votaciones



MM 255 · PUNTUACIÓN: 95 · CREATIVE ASSEMBLY / SEGA · KOCH MEDIA

5 XCOM 2

6% de las votaciones

MM 252 · PUNTUACIÓN: 90 · FIRAXIS / 2K GAMES · TAKE 2

ACCIÓN

«Far Cry 5» aguanta bien en la primera posición. Pero que no se descuide, porque Goku y compañía han empezado a acercarse por detrás, recuperando posiciones y votos. ¿Qué pasará en el próximo mes?



1 FAR CRY 5

30% de las votaciones

MM 276 · PUNTUACIÓN: 81 · UBISOFT · UBISOFT



2 DRAGON BALL FIGHTERZ

28% de las votaciones

MM 274 · PUNTUACIÓN: 88 · ARC SYSTEM WORKS / BANDAI NAMCO · BANDAI NAMCO



3 WARHAMMER VERMINTIDE

23 % de las votaciones

MM 275 · PUNTUACIÓN: 85 · FATSHARK · FATSHARK

4 ASSASSIN'S CREED ORIGINS

11 % de las votaciones

MM 271 · PUNTUACIÓN: 84 · UBISOFT MONTREAL · UBISOFT

5 GRAND THEFT AUTO V

8% de las votaciones

MM 243 · PUNTUACIÓN: 98 · ROCKSTAR · TAKE 2

AVENTURA

Donde todo está, por ahora, muy calmado -al menos en cuanto a posiciones se refiere- es en la aventura. La maravillosa narrativa de «Life is Strange» aguanta sin problemas arriba.



1 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

32% de las votaciones

MM 269 · PUNTUACIÓN: 85 · DECK NINE / SQUARE ENIX · KOCH MEDIA



2 CROSSING SOULS

24% de las votaciones

MM 275 · PUNTUACIÓN: 85 · FOUR ATTIC / DEVOLVER DIGITAL · DEVOLVER DIGITAL



3 THE COUNCIL

20% de las votaciones

MM 276 · PUNTUACIÓN: 81 · BIG BAD WOLF · FOCUS HOME

4 RIME

19 % de las votaciones

MM 267 · PUNTUACIÓN: 92 · TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT · BADLAND GAMES

5 BAOBABS MAUSOLEUM EP.2

5% de las votaciones

MM 275 · PUNTUACIÓN: 81 · CELERY EMBLEM · ZEROUNO GAMES

ROL

No vamos a decir que estaba cantado, pero la verdad es que imáginábamos que la llegada de «Deadfire» iba a sacudir la lista. Aunque no imaginábamos un ascenso inmediato a lo más alto.



1 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

34% de las votaciones

N · MM 277 · PUNTUACIÓN: 90 · OBSIDIAN / VERSUS EVIL · KOCH MEDIA



2 NI NO KUNI II

23 % de las votaciones

MM 276 · PUNTUACIÓN: 89 · LEVEL 5 · BANDAI NAMCO



3 CONAN EXILES

20% de las votaciones

N · MM 277 · PUNTUACIÓN: 80 · FUNCOM · KOCH MEDIA

4 KINGDOM COME DELIVERANCE

16% de las votaciones

MM 274 · PUNTUACIÓN: 86 · WARHORSE / DEEP SILVER · KOCH MEDIA

5 FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION

7 % de las votaciones

MM 275 · PUNTUACIÓN: 86 · SQUARE ENIX · KOCH MEDIA

VELOCIDAD

Mucho ruido, mucha gima quemada, mucho rebufo... mucha tranquilidad en la lista de velocidad. Posiciones inalteradas en el último mes, mientras «Project CARS» sigue, un número más, en cabeza.



1 PROJECT CARS

31% de las votaciones

MM 244 · PUNTUACIÓN: 93 · SLIGHTLY STUDIOS · NAMCO BANDAI



2 F1 2017

25% de las votaciones

MM 269 · PUNTUACIÓN: 85 · CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE · KOCH MEDIA



3 DIRT RALLY

20% de las votaciones

MM 251 · PUNTUACIÓN: 86 · CODEMASTERS · CODEMASTERS

4 DIRT 4

13% de las votaciones

MM 267 · PUNTUACIÓN: 82 · CODEMASTERS · KOCH MEDIA

5 GRID AUTOSPORT

11% de las votaciones

MM 235 · PUNTUACIÓN: 96 · CODEMASTERS · NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



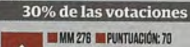
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

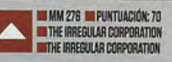
Sí, a los jugadores de PC nos encanta el hardware y trastear con él, aunque sea en forma virtual. Así que «PC Building Simulator» escala posiciones hasta el número uno. ¡Más barato que comprar un PC!



1 PC BUILDING SIMULATOR



30% de las votaciones



- MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 70
- THE IRREGULAR CORPORATION
- THE IRREGULAR CORPORATION



2 ELITE: DANGEROUS

24% de las votaciones

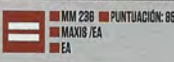


- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



3 LOS SIMS 4

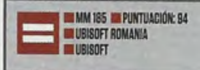
21% de las votaciones



- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA

4 SILENT HUNTER 5

14% de las votaciones



- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT

5 WORLD OF WARSHIPS

11% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

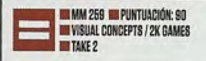
DEPORTIVOS

Las ligas han acabado, y solo el Mundial de fútbol anima el panorama deportivo. Bueno, y los juegos en el PC, claro, pero la animación no es mucha este mes, donde la lista permanece sin cambios.



1 NBA 2K17

29% de las votaciones

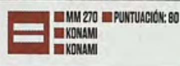


- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 PES 2018

27% de las votaciones



- MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 90
- KONAMI
- KONAMI



3 FIFA 17

22% de las votaciones

- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS

4 NBA 2K 16

12% de las votaciones

- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

5 STEEP

10% de las votaciones

- MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
- UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
- UBISOFT

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
40% de las votaciones	31% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
40% de las votaciones	32% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

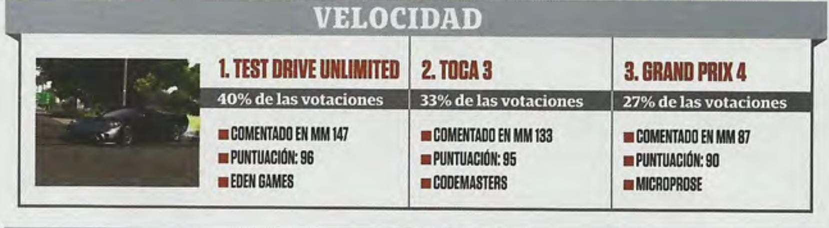
AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
37% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
42% de las votaciones	35% de las votaciones	22% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
40% de las votaciones	33% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
39% de las votaciones	36% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
40% de las votaciones	36% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 86
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

JUEGA YA LA TEMP



Un videojuego ágil, intuitivo y potente


Juega para ganar!!!


Tú estás al mando


Consigue el mejor palmarés


Diseña tu táctica


Personaliza tu sistema de juego


Decide marcajes


Realiza entrenamientos


Estudia el mercado de jugadores


Elige a los mejores


Realiza fichajes


Elige patrocinador


Consulta el resumen de la jornada


Analiza las estadísticas


Sigue a tus rivales en la clasificación


Ten en cuenta el calendario


Juega partidos en modo Interactivo

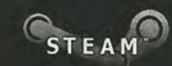

Da órdenes a tus jugadores durante el partido


Diseña tus jugadas en tu pizarra


Analiza los partidos a vista de pájaro

EL VIDEOJUEGO DE FÚTBOL

ORADA 2017 - 2018







Elige equipo y reto entre Manager y Pro-manager



Juega la Pretemporada



Alcanza tus objetivos



Decide tu alineación



Entrena jugadas



Mejora tu plantilla



Cuida la cantera



Pon a trabajar a los ojeadores



Contrata al cuerpo técnico



Decide el precio de las entradas



Amplía el estadio



Cuida tus finanzas



Lucha por los mejores resultados



Sigue los sorteos



Juega partidos en modo Resultado



Juega partidos en modo Highlights



40 competiciones de Europa América y la Intercontinental



Una Base de datos de 12.500 jugadores



4 perfiles para jugar, competir y subir de nivel



Edita en minutos tu equipo y jugadores

Y ESTRATEGIA POR SÓLO 9'95€



www.fxgamestudio.com

FALLOUT 76







¡Así empezó el paraíso nuclear!

25 años tras la caída de las bombas, todo en Virginia Occidental parece estar listo para que los supervivientes del refugio 76 empiecen a reconstruir América. Y lo harás... ¡en compañía!

Han pasado 25 años. Que en el refugio 76 de Vault Tec, por otro lado, no son nada. Tan poco que los primeros supervivientes han comenzado a salir a la superficie de Virginia Occidental con el objetivo de la reconstrucción de América. Una América arrasada por el apocalipsis nuclear, pero aún con los suficientes recursos y en plena recuperación de la naturaleza como para afrontar la tarea de crear un nuevo mundo. Y, sí, aquí empezará la verdadera historia de la saga «Fallout», descubriendo lo que quedó tras la caída de las bombas, cómo empezó la Hermandad del Acero, los orígenes del Instituto y muchos más secretos, nuevas criaturas mutantes, necrófagos, desafíos y misiones, en un fascinante paraíso postnuclear que nos espera a todos para explorar, combatir y disfrutar del futuro. Sí, a todos, porque «Fallout 76» da un giro a la habitual aventura de supervivencia, cambiando al explorador solitario –si así lo queremos– por un grupo de jugadores que se dediquen a levantar América en compañía. ¿Estás dispuesto a unirte al futuro? ¡Nosotros también!

Es tu elección

Es la gran sorpresa de «Fallout 76», desvelada en el E3 2018. EL mundo de juego será online, pero como afirmó Todd Howard, la experiencia de superviven-

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Bethesda Game Studios
- **Fecha prevista:** 14 de noviembre de 2018

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de rol y supervivencia** ambientado en un futuro postapocalíptico.
- Por primera vez en la saga, se basará en **un mundo online con el multijugador de base**.
- Podremos usar un **dispositivo móvil, el C.A.M.P.,** para construir y crear en cualquier lugar.
- La acción se ambientará en **Virginia Occidental, en 2102**, y la trama narrará el origen de la reconstrucción de América tras la guerra.



El origen de la Hermandad del Acero se encuentra aquí. Recupera con tus amigos las servoarmaduras del ejército, únete a un grupo de jugadores y empieza a construir la América postnuclear. «Fallout 76» narra el origen de la saga y lo hace apostando por un mundo online en el que sobrevivir es más fácil junto a tus amigos.



Country roads, take me home... ¡Sí, a West Virginia! Virginia Occidental se convierte en el escenario de «Fallout 76», donde daremos los primeros pasos en el nuevo mundo tras el apocalipsis nuclear. Un mundo lleno de posibilidades y hasta de silos de misiles activos que podremos usar para atacar a los grupos de jugadores rivales.



cia no será extrema –a lo «Conan Exiles», por ejemplo– sino un "softcore survival". El mundo estará poblado no por cientos ni miles de jugadores, sino docenas en cada servidor. Es algo que responderá mejor a la propia esencia de un mundo postapocalíptico, donde los supervivientes humanos estarán contados.

Pero los peligros del entorno seguirán siendo muy familiares: bestias mutantes, necrófagos, radiación... Aunque no tan evolucionado. Es el año 2102 –25 años tras el tricentenario de Estados Unidos y el comienzo de la guerra–y los bandos de este mundo postnuclear están aún por construir. La Hermandad del Acero nacerá aquí, como otras facciones, pero aún no se han fundado oficialmente. Y quizá lo hagas tú.

Explora, socializa, combate

La supervivencia en Virginia Occidental será más sencilla si formamos un grupo y cooperamos. Recoger recursos y chatarra, levantar una base, comerciar con

UN NUEVO MUNDO POSTAPOCALÍPTICO PARA DISFRUTAR... ¡EN COMPAÑÍA!



El componente multijugador es la esencia de «Fallout 76» aunque, como afirma Bethesda, es un juego que tambén se puede disfrutar en solitario, aunque la experiencia de supervivencia será más complicada.



Con tus amigos podrás desde crear una base, afrontar misiones peligrosas y crear las condiciones necesarias para hacerte con alguno de los silos de misiles de Virginia Occidental, y protegerlo... o usarlo contra otros jugadores.



La construcción de una base será ahora mucho más importante que en juegos anteriores. La recolección de recursos será una tarea cooperativa, como la defensa, vigilancia y todo lo demás en el juego. Siempre, eso sí, estará la posibilidad de apostar por la supervivencia en solitario, pero será mucho más complicado.

otros grupos, combatir a aquellos que pretendan saquearnos... Podremos explorar llevando encima el C.A.M.P. (centro ambulante de montaje y planificación) para crear y construir en cualquier lugar. Y si desarrollamos la comunidad lo suficiente y conseguimos los recursos, podremos hacernos con el control de un silo de misiles de los que aún están activos. Lanzarlos contra los enemigos será una opción que, además, permitirá explorar la zona afectada poblada de nuevos recursos creados por la explosión. ¿Cuál será tu camino en el nuevo mundo? **A.C.G.**



“El mundo de «Fallout 76» será online y poblado por docenas de jugadores humanos”

¿ES ESTA LA MEJOR EDICIÓN DE COLECCIONISTA DE TODA LA SAGA «FALLOUT»?

En el mismo momento de su anuncio en el E3 2018, Todd Howard aprovechó para presentar la edición de coleccionista de «Fallout 76» -como ya ocurrió en su momento con «Fallout 4»-, un mastodonte llamado Power Armor edition -Edición Servoarmadura- que incluye una reproducción -¡operativa!- del casco de la T-51 a escala real, con bolsa de lona de transporte, un mapa del mundo que brilla en la oscuridad, 24 figuras coleccionables de «Fallout», una caja metálica del tricentenario, varios objetos adicionales digitales y acceso a la B.E.T.A. de «Fallout 76». Se puede reservar ya y prepara la cartera: ¡200 € del ala!





DAVID JONES

INGENIERO INFORMÁTICO. DISEÑADOR, FUNDADOR DE DMA DESIGN (ROCKSTAR NORTH). 52 AÑOS.

Fundó DMA Design en 1988, cuando aún estudiaba en la Universidad de Dundee. No había conseguido aún su licenciatura en ingeniería informática cuando lanzó su primer juego, «Menace», que apareció en 1988, vendió 15000 copias y le hizo ganar 20000 libras, que invirtió en la compra de un coche.

Durante los 12 años que estuvo en DMA Design fue responsable de los juegos que hicieron legendario al estudio. En 1991, su tercer juego, «Lemmings», consiguió vender en dos años más de dos millones de copias, lo que le convirtió en famoso y millonario. Tenía 25 años, se había casado y había tenido su primer hijo.

«GTA» llegó en 1997. En 2012 confesó que gran parte de la controversia y polémica que el juego originó fue promovida como campaña de publicidad. Entre medias trabajó en «Shadow of the Beast», «Lemmings 2» o «Hired Guns».

Dejó DMA en el 2000. Fundó cinco compañías más –Realtime Worlds, IRT Surveys, nWay, Spatial Flow y Cloudgine– y trabajó en dos, Reagent y Denki.

Tras la compra de Cloudgine por Epic se ha convertido en director de estrategia en la nube y eSports de Epic Games.

Ha recibido en GameLab 2018 el premio a toda una carrera, por su trayectoria profesional.